Super Soft BOOKS

BN4-88554-135-2 C3055 P1650E

定価1,650円(本体1,602円)

Super Soft BOOKS

CHALLENGE! Personal Computer A.V.G&R.P.G II

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム II

山下 章 著

電波新聞社

CHALLENGE! Personal Computer

アドベンチャーゲーム A.V.G & ロールプレイングゲーム R.P.G II

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲーム II



ザナドゥ・シナリオ II
ロマンシア
太陽の神殿 − ASTEKA II −
メルヘン・ヴェール II
覇邪の封印
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
カサブランカに愛を
ウルティマ III

GAME MUSIC 楽譜集掲載!!

♪ザナドウ・シナリオ II ♪ロマンシア♪太陽の神殿♪メルヘン・ヴェール II
♪覇邪の封印♪ブラスティー♪アルファ♪ウイングマン2♪

山下 章 著

A.V.G & R.P.G II CONTENTS

チャレンジ!! パソコン アドベンチャーゲーム&ロールプレイングゲームII 目次

なぜかはじめにある"あとがき"

あるひとつのアドベンチャーII

背景は1900年代の平和な世界，舞台は東京都大田区，そこにひとりのゲームが好きな少年がいた。少年は14才のとき，ゲームセンターで見た「インベーダー・ゲーム」に魅せられ，1日1回は百円玉をコイン投入口に入れないと指がけいれんするという中毒症状に侵されていた。もっとも，その副産物として少年のゲームの腕はメキメキと上達，各地で開かれたインベーダー大会にことごとく優勝し，学校の担任の先生に深夜喫茶店でゲームをコーチするほどに至っていた。当時の少年には他にも伝説的な話がいくつか残されているが，あまりにもインベーダーがうますぎたために一部のゲームセンターから締め出しをくったとか，クラスの班ノートに書いた10ページにも及ぶ「インベーダーゲーム攻略法」が一部いくらで売れたかとか，そのへんは当時を知る人々に聞いてみても，定かな情報は得られない。

それから月日が流れること約5年，少年は無事大学に合格し，パソコンというものに目覚めはじめていた。ゲームセンターのゲームが自分の家で遊べるということにこの上ない魅力を感じた彼は，大枚をはたいて当時のゲーム機としては最高機のPC−8801を購入。日夜ゲームに明け暮れる毎日を過ごしはじめた。

そうしたゲームの中で，彼が最も興味を持ったのは，アドベンチャー・ゲームと呼ばれる思考型ゲームであった。幸いにもその手のゲームを速く解く能力を持っていた彼は，いくつかの雑誌社にその能力を生かす道はないかと聞きに出かけた。そこで彼は，電波新聞社の大橋編集長と運命的な出会いをすることになったわけである。

それからさらに時が経ること3年，彼は4冊目の著書を完成させるに至った。メーカーの献身的な協力，編集者やレイアウター，印刷所のかたがたの捨て身の努力のおかげで，その本はまぎれもなく彼の著書の中で最高のできに仕上がっていた。しかし，彼がめざすところの「究極の一冊」への道は，まだまだ険しく遠い。そう，彼のアドベンチャーはまだ完結していないのだ。

そして1987年，彼はまた新たな一歩を踏み出そうとしている……。

1986年12月21日

山下　章

●協力ソフトハウス，担当者(順不同)

システムサコム(佐藤氏，石井氏，高崎氏)
スクウェア(吉田氏，田中氏，福井氏，鈴木氏)
ENIX(曽根氏，保坂氏，TAMTAM)
シンキングラビット(今林氏)
KGDソフト(鬼籍氏)
スタークラフト(山口氏)
日本ファルコム(加藤氏，木屋氏，宮本氏)

●イラスト

くりひろし，岩井義宣

●ゲーム・ミュージック・コーナー

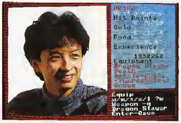
YK−2，曼陀沙羅，南　泰人

●『ウルティマIII』執筆担当

TOMMY

●この本の内容やゲームに関しての質問は……

〒141 東京都品川区東五反田1−11−15　電波新聞社出版部
マイコンBASICマガジン編集部「山下　章のレスキュー!!アドベンチャー・ゲーム」係まで。



〔著者　近影〕

★著者略歴

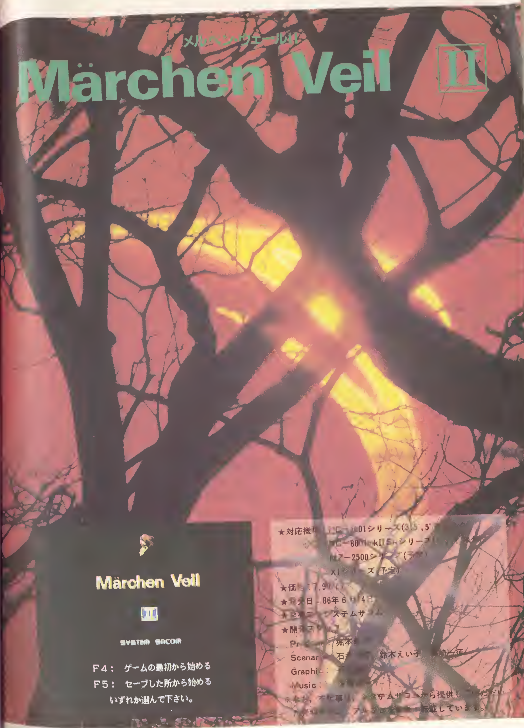
本名：山下　章(やましたあきら)

1964年6月2日，東京都大田区に生まれる。

私立久原幼稚園，大田区立久原小学校，川崎市立平間中学校，私立開成高校を経て，現在一橋大学商学部在学中。

1985年1月13日には，フジテレビ「クイズ!ドレミファ・ドン!」で優勝。さらに2月17日には，同番組のグランドチャンピオン大会で史上最高得点を獲得，見事に第61代グランドチャンピオンに。

月刊「マイコンBASICマガジン」に84年1月より始まった「チャレンジ!アドベンチャー・ゲーム」，85年2月より始まった「山下　章のレスキュー!! アドベンチャー・ゲーム」の2大連載で読者の心をガッチリとつかみ，現在では，執筆業に励みつつ，TV大阪・東京系「パソコンサンデー」のレギュラー解説者もつとめる，パソコン界の売れっ子ライターである。著書に「チャレンジ!!パソコン・アドベンチャー・ゲーム」「チャレンジ!!パソコン・AVG&RPG」(電波新聞社)などがある。



「メルヘン・ヴェールII」は、こんなにバージョンアップしました!!

物語はフェリクスからはじまる。

キミは前作『メルヘン・ヴェールI』をプレイしたことがあるかな？　プレイして解き終わった人なら，きっとそのストーリーのつづきを知りたくてしかたがなかったことだろう。この『メルヘン・ヴェールII』は，『メルヘン・ヴェール』シリーズの完結編。いよいよあの壮大なストーリーのフィナーレを見ることができるんだ。ヴェールにされてしまった王子の運命は？　いとしの王女はどこに？　邪悪な魔法使いの正体は？――今回の物語は，舞台をフェリクスに移して，ルアの神殿で王子が裁かれる場面からはじまる。無事に王女を救いだして，感動のエンディングを見れるかどうかは，キミの腕にかかっているのだ!!

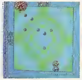


なつかしの『メルヘン・ヴェールI』の画面。まだプレイしたことがないという人は、ぜひともチャレンジしてみてネ。

魔法だって使えるぞ!

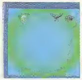
今回の目玉商品は，なんといっても魔法だろう。各面にいるデカキャラと戦うときに，魔法を使うことができるようになったんだ。魔法には全部で5種類あって，それぞれの効力を目で確認できる親切設計。それではここに，全魔法を写真で紹介しよう。

①念動力の魔法



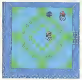
自分の剣からでる弾を誘導して，相手に命中させる魔法。つまり，この魔法を使っている間は，敵のほうを向かずに弾を撃っても，すべて当たってくれちゃうというワケ。

②姿を消す魔法



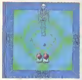
一定時間，透明人間ならぬ“透明ヴェール”になることができる。ただし，敵の追跡からのがれられるだけで，敵もしくは敵の弾に当たるとダメージを受けてしまうので，あしからず。

③地雷の魔法



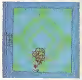
好きな場所に設置することができ敵が触れると爆発する。シーン6のデカキャラ，スペクルームに絶対的に有効。

④分身の魔法



王子の体が二つに分かれ，攻撃力・防御力ともに2倍になる。そのかわりと言ってはなんだが，こちらの当たり判定が大きくなってしまうのは避けられない。

⑤防御の魔法

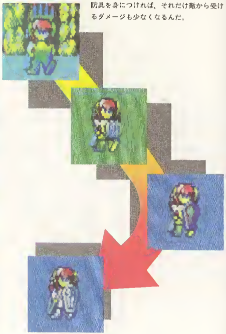


一定時間，敵からの攻撃によるダメージをまったく受けずにすむ最強の魔法。魔法使いと戦うときには，ぜひとも必要。ナニ？　写真で見ても効果がわからない？　そりゃ，しかたがないなあ。

武装だってできるぜ!

今回のゲームでは，自分が身につけるヨロイ，防具，剣，魔法の4種類を，いつでも自由に着脱することができるんだ。もちろん，それに応じて，王子のグラフィックもちゃんと変化してくれる。画面右下の「equipment（イクイップメント）」の覧を見れば，自分が何を身につけているのかがわかるゾ。

こんなふうに王子は武装していく。いい防具を身につければ，それだけ敵から受けるダメージも少なくなるんだ。

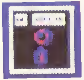


好きなだけセーブできる!!

前作で一番ツラかったのが，“フロッピー”というアイテムを持っているときにしかセーブができなかったことだ。したがって，不用意にセーブしたりすると，もう1度最初からプレイし直さなければならない，なんてこともあった。

ところが，今回の作品では，いつでも“フロッピー”を持っているので，何回でもセーブすることができるんだ。

はっきり言って，これはウレシイ！



ゲームをセーブするために必要な“フロッピー”。今回は何回使ってもなくならないゾ。



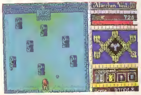
これが今回のアイテム・フィールド。この写真はゲームを解き終える直前のものだ。

鍵がこのゲームのカギだ!!

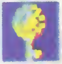
『メルヘン・ヴェールII』は鍵にはじまり，鍵に終わる――と言えるくらい，鍵は大切なアイテム。

というのも，このゲームでは，ほとんどのアイテムが“魔法使いの倉庫”と呼ばれる場所に隠されていて，その倉庫をすべて開けるためには，とにかく大量の鍵が必要だからなんだ。

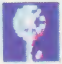
しかも，倉庫には武器庫・魔法庫・宝物庫の3種類があって，それぞれ対応する鍵がちがっている。その他にも，ハートの鍵，ドクロの鍵，黄金の鍵なんていうのもあるから要注意だ。



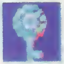
倉庫の中に、宝物庫の鍵を発見!!　でも、倉庫をひとつ開けるためには、鍵もひとつ必要ナノダ。



●武器庫の鍵



●魔法庫の鍵



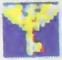
●宝物庫の鍵



●ハートの鍵



●ドクロの鍵



●黄金の鍵



●勝利の鍵(VICTORY)



●経験の鍵(EXPERIENCE)



●知性の鍵(INTELLIGENCE)

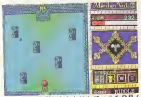


●愛の鍵(LOVE)

八つのセフィラを集めると何かが起こる!!

全宇宙をつかさどる神の創造的な力を象徴するアイテム，セフィラ。キミのとりあえずの目的は，このセフィラを八つ集めることだ。ただし，セフィラのほとんどは各面でデカキャラが守っているので，そう簡単には手に入らない。

なかには“迷いのセフィラ”なんていうのもあるから要注意だ。セフィラを八つ集めないと，王子はヴェールから人間にもどることができないんだ。



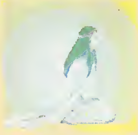
デカキャラを倒したあとにセフィラを発見!取ると、画面の右側にセットされるんだぜ!

The Prologue of Märchen Veil II

新月の夜，フェリクスの神々は，ルアの神殿に集まっていた。

「……というわけで　私はこのヴェールに対する裁きをお願いしたいのです。」

ルアの声が，神殿に低く響き渡った。フェリクスの天上界で平和な毎日を送り，下界のことに興味を持たない神々にとって，湖の国の王子の身の上に何が起こったのかを知るよしはなかった。



「このヴェールはルア殿に仕えねばならぬ身でありながらフェリクスを抜け出し，外の世界で罪を犯したのでしょう。永遠の罪こそふさわしいわ。」

「わしもそう思う。だが，なにゆえに再びフェリクスへ戻って来たのかのう。おのれの罪を知らぬものでもあるまい。」

「そこがヴェールの浅はかなところよ。全く，人間ほどの知恵も持っとらん。」

神々は，口々にヴェールとなった王子の罪深さをあげつらった。そのざわめきの中に，ひときわ高くネプトゥーヌスの声が響いた。

「お待ち下され。わしの話を聞いてはもらえまいか。」

神殿を静けさがおおった。

「わしはみなも知っての通り，フェリクスから逃げ出したヴェールを捕え，罰するよう大神より命を受けておる。そのわしが，このヴェールに情をかけることをみなは不思議に思うだろう。だが，わしは，このヴェールがこのまま永遠の罪を受けることになるのを，黙って見てはおれぬ。………時の女神は，どこだ。おお，そこにいたか。頼む，みなにこのヴェールの過去を見せてはもらえまいか。」

「よろしいでしょう。さあ，手をつないで…。心をひとつに……。」

静かなひとときが過ぎ，やがて神々の間にため息が広がった。

「フェリクスの外へヴェールを飛ばすとは，神をも恐れぬごうまんな魔法使いじゃ。すておくわけにはいかぬ。」

「だが，知らぬこととは言え，ヴェール族でありながら他の者の血を流させたという罪は免れぬぞ。」

「でも，このヴェールの力で救われた者も少なくないでしょう。ネプトゥーヌスしかり……。」

ざわめきの中で，王子は遠く森の国に思いをはせていた。

「姫よ，私はここまで来た。だが，ここで全てが終わってしまうかもしれない……。ネプトゥーヌスの言った通りだった。ヴェールとなった私は，ルアの目を逃れることはできなかった。どうしたらいいのだろう……。」

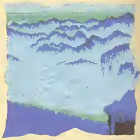
「ヴェールよ。」

呼びかけられて，王子は我にかえった。

「ヴェールよ，おまえに罰として，永遠の償いを課すか，どうか……，それを決める前に，我々はおまえの勇気と正義を試すことにした。」

真実を司どる神フィディウスはヴェールをくい入るように見つめながら言葉を続けた。

「よいか。くだんの魔法使いを探し出して，ここへ連れて来るのだ。その時こそ，全ての真実が明らかになり，正しい裁きが下されるだろう。」



下界に送られた王子は，湖の国の父王のもとを訪れた。

だが……。

「おまえのような魔物が，わしの息子だと？　無礼にも，ほどがあるぞ。」

「私の話を信じてはもらえぬのですか。」

「あたり前だ。わしの息子は，森の国におる。」

「森の国に？」

「そうだ。森の国の王女との婚約も終わり，あとは結婚式を待つばかりだ。おまえのような醜い魔物が現れて，わしの息子などと……。縁起でもない。その首をはねてくれるわ。」

「お待ち下さい。それは，きっと私になりすました魔法使い……。あなたには，ご自分の本当の息子がおわかりになるはずです。」

「……。おまえは，森の国にいる王子が，実は魔法使いだと言うのか。」

「私がここにいるのに，森の国にもう一人の私がいるなどと……，それは魔法使いの化身にちがいない。それしか考えられないのです。」

王は窓の外へ目をやった。遠く，森の国が夕暮れの光の中に浮かび上がっていた。

「王子が森の国へ住まうようになってから，森の国は荒れ始めた……。美しかった街は，くずれ落ちて，魔物どもが人間を遠くへと追いやってしまった。昔の姿を留めておるのは城だけだ。城の中が平和だからと言って，民の幸福を考えられないような，そんな息子ではなかったのに……わしは自分の息子が変わってしまったことがつらかった。」

「あなたの息子はここに居ます。」

王は，力なく王子に視線を向けた。

「おまえの話が本当だとすれば……。」

「本当も嘘も……。ああ，ここに時の女神がいてくれたら……。」

「ヴェールよ。あれが，わしの息子ではないとしたら，わしの心も救われるのだが……。」

「あなたの息子が，悪を憎む人間であることは，誰よりもご存知のはず。ここにいるのが，あなたの息子です。」

王は王子を言葉もなく見つめ，長い時が過ぎた。

「ああ，何ということだ。」

王の口から苦しげなうめき声がもれた。

「わしの息子がヴェールになっていたとは……。」

「父上！」

「王子よ，何という哀れな……。だが…，ヴェールはルア殿に仕えねばならぬはず，よく，ここへ来ることが…。」

「父上，実は私は，神々に裁きを受けねばならぬ身なのです。」

「裁き？」

王子は，神々の集会でのできごとを話した。

「では，魔法使いを探し出さなければならぬのか。」

「さきほどの父上のお話で，魔法使いが森の国にいることは，わかりました。すぐにでも……。」

「まて，王子よ。おまえの話では，何もかも，ルア殿に召し上げられてしまったのであろう。」

「はい。ヴェールである以上，剣を持つことは許されないのです。さらに，姫との愛の証であるアルミラまでも…。あれがなくては，私は姫に会いには行けないのです。たとえ今，姫に会うことができても，姫は私を醜いヴェールとして，恐れるだけでしょう。だから，私はどうしても真実を示し，一日も早く自由の身になりたいのです。」

「王子よ，なぜおまえがこのような呪わしい運命に…。」

「父上，どうかそんなに悲しまないで。私は，必ず魔法使いを倒し，罪を晴らすことができるでしょう。」

「だが王子よ，おまえは剣さえも持つことが許されぬのだろう。」

「……それは……。」

「それでは命を捨てるようなものだ。……よろしい。わしが何とかしよう。よいか，ここで待っておるのだぞ。」

「ルア殿，今日はわしの命に変えてでも聞き届けて欲しい願いがあって，ここへ参った。」

「これは，湖の国の王……。命に変えてもなどと，大げさな。いったい，何事です。」

「わしの息子のことだが。」



「ああ，あのヴェールのことで？　何でしょう。」

「息子が，自分の力で試練をのりこえて行かねばならぬのは，わしも十分に承知しておる。だが，ルア殿，剣はおろか自分の身を守る物さえもないというのは，あまりにもむご過ぎやしないか。」

「王よ，彼はもうあなたの息子ではないのです。彼はヴェール族の一人として，我々のおきてに従わねばならないのですよ。」

「しかし，ルア殿……。」

「あなたのつらい気持ちはわかります。けれども，ヴェールに殺りくをさせることはできません。」

「ルア殿，わしはわしの命をあなたに捧げるつもりで，ここに来たのだ。わしがヴェールとしてあなたのしもべになり，永遠にあなたにお仕えしよう。そして，戦いで傷つき倒れた人々のためにこの身を捧げよう。だから，お願いだ。神々の裁きが下るまで，それまでの間だけでいいから王子に戦いを許してやって欲しい。」

「それはできないことです。」

「ルア殿，あなたがた神々は，天上界で平和な日々を送っておられる。フェリクスの人間たちのことは，何もご存知ないわけだ。だが，今，森の国は魔法使いの手によって荒れ果てようとしている。そしてその恐しい破壊が，森の国だけでなく，フェリクスの全ての国々にもたらされようとしているのだ。わしの息子ならば，フェリクスを救うことができよう。」

「フェリクスが，悪の手に渡ろうとしているのですか。」

「そうだ。どうか，王子に戦うことを許されたい。フェリクスを救うためにも……。」

「あなたが，ヴェール族の一人となって哀れな人々のために命を捧げ，永遠に働こうというのですね。」

「永遠に……。」

「わかりました。そうまで言うのならばあのヴェールに，我々の裁きが下るまでの自由を与えましょう。」

「おお……。」

「けれど，裁きが下るまでです。わかりましたね。」

王は，湖の国に待つ王子のもとへと急いだ。

「わしは，これからルアのもとへ行く。もう二度と会えまいが，王子よ，この剣を持っていくがよい。これは，我が王家に古くから伝わる魔力を秘めた剣だ。必ず，おまえの力となるだろう。」

「父上，私は何と罪深い息子なのでしょう……。運命を呪います。」

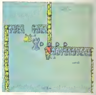
「王子よ，うしろを振り返っている暇はないぞ。前へ進め，どこまでも。自分の力で勝ちとらない限り，おまえに明日はないのだから……。」

Scene 1 ORDEAL 苛酷な試練へ

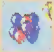
ゲームがはじまって最初のシーン。ここでは，このゲームでの敵との戦いかたをマスターしよう。敵には，レベル3(そこらじゅうをうろついている小さなモンスター)，レベル2(要所要所を守るやや大きいモンスター)，レベル1（セフィラなどを守っているデカキャラ）の3種類がいるのだが，まず身につけなければいけないのが，レベル3の敵との戦いかただ。一見すると乱数で動いているようなレベル3のキャラの動きかたにも，ある法則があることに気づいてもらえると思う。どのくらい近づくとヤツらが向かってきて，どういうふうに動くとヤツらをふり切れるのかはキミが身をもって理解してほしい。敵の進行方向にまわりこみ，一気にやっつけるテクを身につけないと，不用意なダメージを受けることになるゾ。また，レベル3のモンスターの中には，鍵を持っていたり，体力回復の妖精を捕えていたりするヤツもいるから，1匹ずつたんねんにチェックしていくことも必要だ。

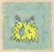
おつぎはレベル2のモンスターだが，シーン1にはフーモとフェラリスという2種類が出現する。まずフーモは，地中にもぐっているときに接近し，姿を現しそうになったら逃げて，ふりむきざまに攻撃するのがベスト。また，フェラリスは，あとのワンポイント・アドバイスにあるようなヒット&アウェイ攻撃を使うか，写真のような位置に入りこむかすれば，簡単にやっつけることができる。どちらの敵もかなりの攻撃力を持っているので，ダメージを受けることはなるべく避けたい。そして，これはどのシーンにも共通していえることなのだが，レベル2の敵を全滅させると必ずそのシーン内のどこかに鍵が出現する。見落とすことのないように。

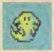
その他，ワープゾーンの使いかたや，鍵のだしかたなど，このゲームの基本システムに，シーン1のうちに慣れておくようにしよう。


この位置にいれば、フェラリスからの攻撃を受けずにすむゾ！

登場モンスター


Phasma〈ファスマー〉
ヴェールの体に吸いつき、パワーを奪っていく怪物。一説によると、前作のルボルケルビーの子孫だとか…。


Luror〈ルロル〉
体に大量の静電気をたくわえ，さわる者を感電させるというイタズラ好きなモンスター。愛嬌のある顔とウラハラにしつこい。

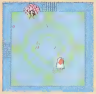

Nepa〈ネーバ〉
ヴェールが近づくと、すぐに逃げていってしまう憶病者。しかし、妖精や鍵を隠し持っていることが多い。

レベル3


Humo〈フーモ〉
地中に潜んでいて、ヴェールが近づくと姿を現す魔物。倒すと魔法の薬が手に入ることがしばしば。

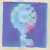

Feralis〈フェラリス〉
水たまりや川などに住み，ヴェールが近づくと現れる邪悪な水の精。呪いの水を大量に撃ってくる。

レベル2


MANES〈マーネス〉
左右にランダムに移動しながら、ピンク色の誘導弾を数発はなってくるデカキャラ。誘導弾は，たとえマーネスが死のうとも、ヴェールに当たるまでは決して消えない。誘導弾をうまくかわしつつマーネスの横(同じY座標）に入りこみ、ひたすら連射をするのが一番!

倉庫の中にあるアイテム


勝利の鍵
4種類あるヴェール族の秘密の鍵のひとつ。この扉を開けるためには、ある特殊な鍵が必要。

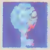

宝物庫の鍵(魔法庫)
魔法使いの倉庫のひとつ，宝物庫を開けることができる。1度使用するとなくなってしまう。


念動力の魔法(魔法庫)
一定時間，自分の撃った弾が勝手に敵めがけて飛んでいってくれる魔法。マーネスのはなつ誘導弾と同じ。


セフィラ
全宇宙をつかさどる神の創造的な力を象徴するアイテム。マーネスが守っている。


スモールノールト(武器庫)
敵の魔力（弾）による攻撃で受けるダメージを25%防ぐことができる盾。まっさきに手に入れよう。

この面で手に入る他のアイテム


宝物庫の鍵
ルロルが隠し持っている。


魔法庫の鍵
レベル2の敵を全滅させると出現。


命の霊薬1
パワーを80回復できる。たくさんでてくるので、以後の面では省略！

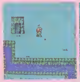

武器庫の鍵
ネーバが隠し持っている。

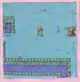

命の霊薬2
パワーを160回復できる。これも以後省略！

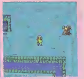
ワンポイント・アドバイス① ヒット＆アウェイをマスターせよ！

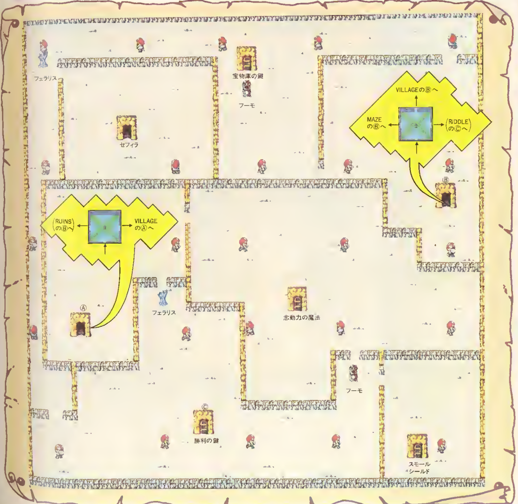
レベル2のモンスターはなかなか強い。耐久力があるうえに弾を大量に撃ってくるから，考えずに戦うとたとえ相手を倒せても自分までボロボロになってしまう。そこで，フェラリス，リグヌム，レムレス，シコノス，フェルスといったレベル2のモンスターに共通して有効なヒット&アウェイ戦法をキミに伝授しよう。

対リグヌムを例に説明するが，まず写真Ⓐのようにリグヌムと同じ横軸座標（または縦軸座標）に王子を位置させる。このとき，絶対にリグヌムの姿を全部画面上にだしてはいけない。リグヌムは画面上に全身が現れると，王子に向かって弾を撃ってくるからだ。つぎにリグヌムに向かって弾を撃ち，すかさずリグヌムの方へ前進する（写真Ⓑ)。そしてリグヌムの全身が画面上にでたら，上か下へ逃げる（写真Ⓒ)。すると，王子の弾だけがリグヌムに当たり，王子は無事にリグヌムの弾のラインから逃げられるというわけだ。これを何度もくり返せば，ノーダメージでリグヌムを倒すこともできる。グルグルと四角形を描くように王子を移動させるのがコツだね。


Ⓐリグヌムの半分ぐらいが見える状態で，王子を真横にもっていく


Ⓑ弾を撃ちながら，リグヌムのほうへ進め！


Ⓒリグヌムの全身が現れたら，下へ逃げる。これでOK！



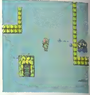
Scene 2 MAZE 迷路

MAZEが2面目だと聞いて，エッ？　と思う人がいるかもしれない。そう，たしかに1面目のORDEALからは，MAZEよりもVILLAGEのほうが行きやすいからだ。実際のところ，MAZE，VILLAGEのどちらの面を先にクリアしようと，態勢に影響はない。でも，システムサコムで「MAZEが2面目！」と決めているのだから，それにしたがったほうがいいだろう。

さて，この面は名前のとおり，複雑に入り組んだ迷路が主役の面だ。キミの移動が迷路でさえぎられてしまうのに対して，レベル3の敵たちは自由に壁を通り抜けてくるから，はじめのうちはかなり手こずることになるだろう。だが，この程度のハンデを克服できないようでは，シーン4，5あたりをうまくクリアすることは不可能。画面のスクロールをうまく利用して（あとのワンポイント・アドバイスを参照），敵を全滅させるように努力してみてくれ。

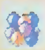
また，じつはこの面の迷路は，大きく二つに分かれている。写真マップを見てもらえばわかると思うが，それぞれの間を行ったり来たりするためには，いったん下の砂漠に出なければならない。砂漠を移動しているときにダメージを受けてしまう，なんてドジをしないように。

そして，この面でのポイントとなるのが，エヴェルシオというレベル2のモンスターだ。ちょっと戦ってみると，コイツにはいくら弾を撃ちこんでも，まったく効果がないように思える。しかし，エヴェルシオを倒す方法はちゃんとあるのだ！　エヴェルシオは弾に当たると，しばらくの間同じ場所に静止している。その間はいくら弾を撃ちこんでもムダ。再び動きだしたら弾を撃ち，またしばらく待って動きだしたら弾を撃ち…をくり返してみよう。5，6回くり返せばやっつけられるはずだ。つまり，エヴェルシオは活動中にしかダメージを受けないというわけなんだ。エヴェルシオを全滅させると左上のほうに魔法庫の鍵が出現するから，忘れずに手に入れておくようにしよう。



エヴェルシオには，タイミングを見はからって弾を撃ちこめ！

登場モンスター



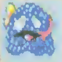
Phasma（ファスマー）
シーン1と同じ。ボクの大好きなイクラに似ているような気もする。



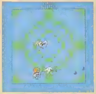
Cirrus（キルス）
前を向いているときは動かないが，後を向くと急に攻撃的になる二重人格のモンスター。ヴェールから逃げていく傾向強し。



Bubo（ブーボ）
トコトコと歩き回っていて，近づきすぎると翼でつついてくるかわいらしい敵。



Eversio（エヴェルシオ）
白い弾を撃ってくるし，ワープもするイヤなヤツ。殺すためには，ちょっとしたテクが必要（本文参照）。



FERRATUS（フェラトゥス）
2匹の怪鳥がシーン2のデカキャラ。1匹にかかりっきりになって戦っていると，もう1匹がすぐにフォローにくるのでなかなかツライ。しかし，2匹に少しずつダメージを与えるよりも，先に1匹を倒してしまうほうが賢明なやりかただ。弾は撃ってこないので，魔法を使うまでもなく倒せる。ひたすら連射すべし。

倉庫の中にあるアイテム



セフィラ
フェラトゥスが守っている。



水晶玉（宝物庫）
不思議な力を秘めている玉。これを持っていると，今まで見えなかった道が見えるように……。



魔法庫の鍵（武器庫）
魔法使いの倉庫のひとつ。魔法庫を開けることができる鍵。1度使用するとなくなってしまう。



姿を消す魔法（魔法庫）
一定時間自分の姿を透明にして，敵の追跡からのがれることができる魔法。

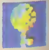


青銅の剣（武器庫）
攻撃力1，魔力の数4の剣。最初の状態が攻撃力1，魔力の数2なので，パワーアップのために必ず取っておくべし。

この面で手に入る他のアイテム



魔法庫の鍵
1 キルスが隠し持っている。
2 エヴェルシオを全滅させると出現。

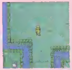


武器庫の鍵
ブーボが隠し持っている。

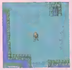
ワンポイント・アドバイス② スクロールを有効に使え！

『メルヘン・ヴェールII』が前作と最も変わったのは，4方向に画面がスクロールするようになったということ。だから，いきなり前方から敵がでてきてやられてしまった，なんてこともはじめのうちはしばしばあるにちがいない。でも，このスクロールも，慣れてしまえば自分の強力な武器にすることができるのだ。

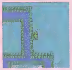
まず覚えておいてほしいのが，ウジャウジャ動き回っているレベル3のモンスターも，画面の外では1か所に静止しているということだ。これを応用すれば，以下のようなテクニックが使える。たとえば，写真Ⓐのような位置にキルスがいたとする。このまま追っかけていっても，キルスはどんどん逃げていってしまう。こんなときはわざと王子を逆の方向に移動させて，キルスを画面外にスクロール・アウトさせる（写真Ⓑ）。そして，王子をキルスと同じ縦座標に回りこませてから，キルスのいた方向へ再び進ませる（写真Ⓒ）。すると，楽々と退治することができるのだ（写真Ⓓ）。この戦法はあらゆるレベル3のモンスターに有効だ。



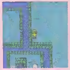
Ⓐあそこのキルスを倒したい！



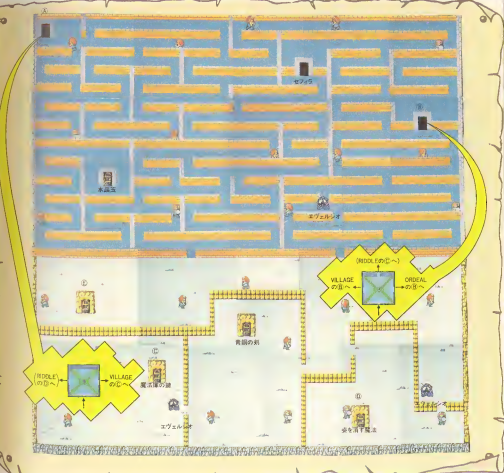
Ⓑまずはスクロールを使って，キルスを画面の外に消す。



Ⓒキルスのいたのと同軸上に王子を移動させる。



Ⓓそれから再びキルスのいるほうへ画面をスクロールさせれば，キルスを逃がさずに倒せるゾ。



Scene 3 VILLAGE 森の国の村

川と陸地，それと陸地の間を結ぶ橋によって構成された緑の面。この面でまず注目してほしいのは，ほぼ中央にある四つの陸地からできた“島”だ。写真マップを見てもらえればわかるとおり，この島と周囲の陸地とは完全に分かれてしまっている。すなわち，中央の島へ行くためには，別の面からワープゾーンを使ってやってこなければならないのだ。ちなみに，この島の中には最初の生命の泉があるので，ちょくちょくやってくるようにするべし。

また，島以外の土地へくるためのワープゾーンは2か所あるわけだが，なるべくならⒶのワープゾーンを使うようにしよう。というのも，要所要所を守るリグヌムやレムレスと戦うには，Ⓒのワープゾーンからでて左回りで進んでいくよりも，Ⓐからでて右回りで行ったほうが圧倒的に有利だからだ。リグヌム，レムレスを全滅させたあとならばⒶⒸどちらのワープゾーンを使おうと大差はない。

他の面でも，このようにどのワープゾーンからやってくるかによって有利・不利が生じることがあるので，各自研究してみてくれ。

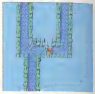
そして，このシーンのレベル2のモンスターとの戦いかただが，まずレムレスは，ORDEAL のフェラリスと同様に例の安全地帯へ入りこめば楽に倒せる。リグヌムもいつものとおり，ヒット&アウェイ戦法を使えばノーダメージで倒すことが可能。

指先の鍛練にちょうどいい面だ。

ところで，シーン1～3のワープゾーンの紹介のところに，カッコのついた行き先がいくつかあるが，これはある条件を満たしていないとそこへワープできないということを意味している。

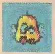
もっと具体的にいうと，あるアイテムさえ持っていれば，RUINS や RIDDLE といった面に行けるということなのだ。

ここまでヒントを書けば，だいたいわかってもらえたはずだよね。

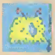


レムレスもこの位置なら安全！

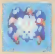
登場モンスター



Bubo〈ブーボ〉
シーン2と同じ。メルヘンヴェール・シリーズのキャラは目に特徴がある。

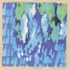


Luror〈ルロル〉
シーン1と同じ。かわるがわるウィンクをするのがかわいい。

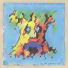


Cirrus〈キルス〉
シーン2と同じ。つまり，この面のレベル3のモンスターは，すべて今まで登場したものとダブルわけだ。

レベル3

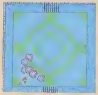


Lemres〈レムレス〉
せまい川(?)のすき間に出現し，弾をはなってくる。なかなか倒しにくい。



Lignum〈リグヌム〉
魔法使いの呪いによって，魔物と化したフェリクスの大木。木の葉を連射して攻撃してくる。

レベル2

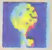


PHASMA〈ファスマー〉
シーン1～5の間では最強という声も高いアメーバ。はじめは1匹で現れるが，弾を撃ちこむとつぎつぎに細胞分裂をはじめ，最大で8匹以上に。分裂しきったあとに，それぞれの細胞を殺していかなければならない。姿を消す魔法が有効だが，なるべくなら魔法を使わずに倒したい。

倉庫の中にあるアイテム



地雷の魔法(魔法庫)
好きな場所に設置することができ，触れると爆発する。



武器庫の鍵(魔法庫)
魔法使いの倉庫のひとつ，武器庫を開けることができる鍵。1度使用するとなくなってしまう。



青銅のヨロイ(武器庫)
敵の体あたりによる攻撃のダメージを25%防ぐことができる。必ず手に入れておくべし。



セフィラ
ファスマーが守っている。

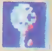


ランプ(宝物庫)
地下の国にあかりをともすアイテム。これを持っていないと，あとの面で困ることに…。

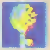


生命の泉
水を飲むと，パワーが150～450回復。ただし，赤い毒水（飲むとパワーマイナス150)のときや涸れてしまっているときもある。

この面で手に入る他のアイテム



魔法庫の鍵
レベル2の敵を全滅させると出現。



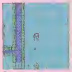
武器庫の鍵
ブーボが隠し持っている。

ワンポイント・アドバイス③

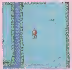
レベル3のモンスターは4回出現する

撃っても撃っても復活し，めざわりなレベル3のモンスターにも，じつはある法則性がある。同じモンスターを4回倒せば，そいつはもう2度とその世界に出現しなくなるのだ。オマケに，4回目に出現したモンスターを倒すと，パワーが少し復活したり，鍵が出現したりすることが多い。だから，新しいシーンにやってきたら，まずはレベル3のモンスターを全滅させるように努力するといいだろう。モンスターは倒されたのと同じ場所に復活するので，モンスターと同軸上で王子を行ったりきたりさせながらスクロールをうまく利用すれば，簡単に4回倒すことができる（写真Ⓐ，Ⓑ，Ⓒ)。

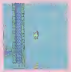
ところが，ここで注意すべきなのが，1度アイテムフィールドを使ってからふつうの画面にもどすと，その画面内で1～3回倒したモンスターがすべて，スクロールを利用したときと同じように復活してしまうということだ。しかも，このときにそのモンスターを倒しても，倒した数としてカウントされない。つまりアイテム・フィールドに1回入ってしまうと，その画面内のモンスターは5回殺さないと消滅してくれないのだ。覚えておいて損はないゾ。



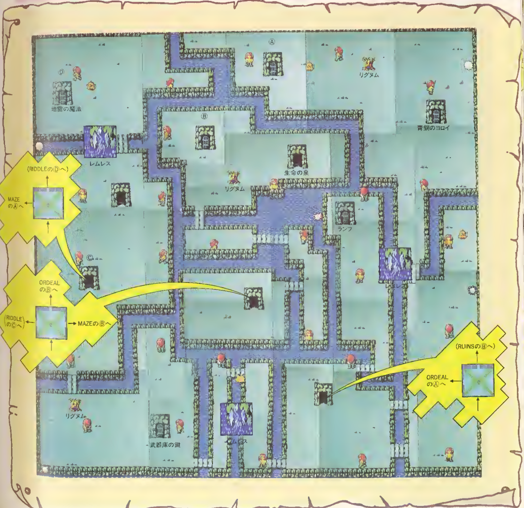
Ⓐまず広い場所でレベル3のモンスターを撃つ。



Ⓑそしたら，すかさず逆の方向へ画面をスクロールさせて……。



Ⓒ再びもどれば，ホラ，このとおりモンスターが復活している！



Scene 4 RUINS 地下の廃虚の街

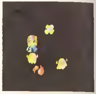
シーン4は，地下に広がった暗黒の面。シーン3でランプを手に入れておかないと，まるでビデオゲームの『ドルアーガの塔』のように，まっ暗で敵キャラクターしか見えない画面になってしまうので注意すること。

さてこの面は，MAZEの面も顔負けなくらい複雑な構造になっている。細い道と太い道があるので，なるべく広い場所を歩いていくようにすれば，レベル3のモンスターの攻撃を受けずにすむ。しかし，広々とした場所には必ずと言っていいくらい，レベル2のシュノスやフェルスがいるから要注意だ。だがまあ，ヒット&アウェイ戦法をマスターしている人なら，攻撃する方向さえまちがえなければ，それほど手こずることはないだろう。また，この複雑な迷路にダマされてはいけない。中央上のラージシールドの隠されている武器庫にはどうやっても入れないように思えるかもしれないが，じつは“通りぬけられる壁”というのが存在するのだ。周囲の壁をくまなく探索すれば見つけられるゾ。

さらに，この面では必ず左下の洞窟に入ってみるようにしよう。

そこには導師と呼ばれる人がいて，王子が人間にもどるためには何をすればいいのかを教えてくれるのだ。それがビジュアルステージになっているので，ゆっくり読んでひと休みするのもいいかもしれない。

ようするに，全宇宙をつかさどる神の創造的な力を象徴するアイテム，セフィラを八つ集めれば，フェリクスの神々の裁断を待つまでもなく王子は人間にもどれるということなのだ。ビジュアルステージが終わったあとには，武器庫の鍵を手に入れることができるゾ。



ひえ～，ランプがないから何も見えない!!

登場モンスター



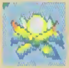
●**Idorum〈イドルム〉**
ファスマーと同類に属するモンスター。体をブヨブヨと動かしながら王子に近づいてくる。



●**Larua〈ラルア〉**
左右に人魂(？)をつけたオバケ。王子が今まで殺したモンスターたちの亡霊かも。



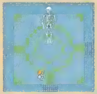
●**Flagro〈フラグロー〉**
前作のウィルオー・ウィスプが名前も新たに再登場。王子と微妙に縦・横座標をずらして接近してくる。



●**Syconus〈シコノス〉**
巨大な人食い植物。大量の胞子を発射して敵を殺し、自分のエサにしてしまうという恐しい敵。



●**Ferus〈フェルス〉**
導師のいる洞窟を守っている、羽のはえたライオン。8方向に強力な炎を連射する。



●**ADDUCTOR MORTIS〈アドゥクトル・モルティス〉**
前作の最後に登場したディアボルスが復活！ しかも今回は、自分の体を骨ごとにバラバラに分裂させて体当たり攻撃をしかけてくる。弱点はただひとつ、頭ガイコツだけ。ゆえにコイツが分裂をはじめたら，すかさず頭ガイコツめがけて弾を連射しよう。頭ガイコツさえ倒せば他の骨もすべて消えてくれるので、魔法を使う必要などまったくないゾ。

倉庫の中にあるアイテム



●ラージシールド(武器庫)
敵の魔力(弾)による攻撃で受けるダメージを50%防ぐことができる盾。絶対に必要。



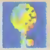
●セフィラ
アドゥクトル・モルティスが守っている。



●試練の鍵
4種類あるヴェール族の秘密の鍵のひとつ。この扉を開けるためには、ある特殊な鍵が必要。



●銀の剣(武器庫)
攻撃力2、魔力の数2の剣。青銅の剣よりもすばやく敵にダメージを与えることができる。



●武器庫の鍵
導師がプレゼントしてくれる。



●分身の魔法(魔法庫)
一定時間，自分の分身が現れ，攻撃力・防御力ともに倍になってくれる魔法。



●魔法庫の鍵(武器庫)

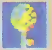


●毒薬(宝物庫)
取るだけで体力100もマイナスされてしまう。取るべからず。



●魔法の霊薬(宝物庫)
死にそうになったときに飲むと，体力が800に完全回復してくれるスバラシイ薬。

この面で手に入る他のアイテム



●武器庫の鍵
1ラルアが隠し持っている。
2レベル2の敵を全滅させると出現。



●宝物庫の鍵
フェルスを倒すと出現。

At The Ruins

「……そこに誰かいるのか？」

ふと人影が動いたような気がして，王子は暗闇の中に呼びかけた。一瞬の沈黙の後に，奥から年老いた男の声が返ってきた。

「誰だ。誰が何の用があって，わしのめい想の邪魔をする。」

「……まさか，このような地底の廃虚に人がいるとは……。あなたは誰です。」

「わしか。わしが誰かなど，どうでもよいことじゃ。人は，導師だの呪術師だのと言っておるようじゃがのう。わしはわしじゃ。」

「導師……？」

暗闇の中で，人の動く気配がした。

「何じゃ。ヴェールでないか……。おまえのような魔物がなぜ，こんな所をうろついているのじゃ。」

「実は……。」

王子は，年老いた導師に，これまでに起こったことを話した。老人は，目を閉じてただ黙って聞いていた。王子が話を終えても彼は身じろぎひとつせず，まるで眠っているかのようだった。王子は，暗闇と静けさの中に自分がとけこんでしまうような気がした。

ここでは，時がゆっくりと流れているようだ……。いや，まるで時が止まってしまったかのような気さえする……。王子がふとそう思った時，再び暗闇の中から低い声が流れてきた。

「別に時の流れが止まっている訳ではない。暗闇がそう感じさせるだけじゃ。どれ，明かりをつけよう。」

「あなたは，私の考えが読めるのか？」

老人は、それには答えず，炉に火を起こしていた。やがて，炎が燃え上がり，暗がりに二人の姿が浮かび上がった。

「ヴェールよ。いや，王子と呼んだ方が良いかのう。おまえは，その魔法使いを倒すことで，呪いから逃れ，元の姿に帰れると思っておるようじゃが，そうはいかぬぞ。」

「と言うと？」

「魔法使いは，神々の怒りに触れ，罰せられるじゃろう。そして，おまえの罪は問われぬことになるやもしれぬ。だがのう，おまえはヴェールじゃ。ルア殿と，不幸な人間たちの為に，ヴェールとしての務めを果たさねばならぬ。」

「それでは，私は罪を問われなかったとしても，自由にはなれないというのか？」

「……務めを果たすまでは……。」

「では，私はいつ人間に戻れるのだろう…。いつになったら，姫と暮らせるのだろう……。導師よ，あなたはまるですべてを見透しているようだ。何か知っているのなら，どうか教えて欲しい。」

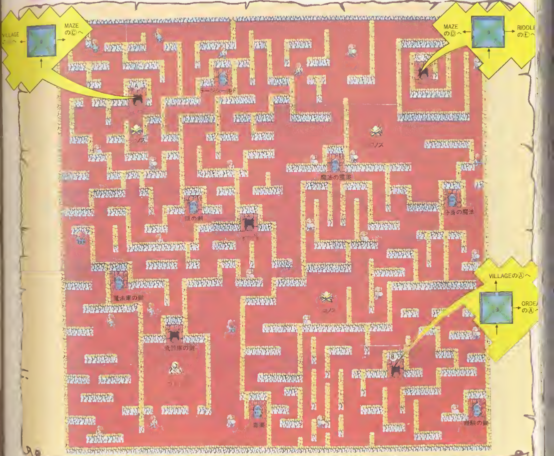
「セフィラじゃよ。」

「セフィラ？」

「そう，セフィラじゃ。永遠なる神，すなわち全宇宙を司どる偉大な神より流れ出る創造的な力を象徴する物じゃ。八つ集めることができれば，それはおまえの生命の源となる。再び生まれ変わることができるのじゃ。王子よ、悪と戦え。そして悪を倒せ。」

音もなく炎がゆらめき，再び長い沈黙が二人の間に訪れた……。





Scene 5 RIDDLE 謎

城の外側にある，迷路と砂漠の混合面。マップの一番上にある壁が，じつは城の城壁なのだ。とはいうものの，今までと同じようにワープゾーンを使っても，ある条件を満たしていないと城（すなわちシーン6）の中へ入ることはできない。その条件というのが，このシーンのタイトルどおり，謎（RIDDLE）になっているのだ。

しかし，1面から地道に面クリしてきた人は，この謎に引っかかることなく6面へ行くことができるかもしれない。つまり，1〜5面でセフィラを五つ集めることが，シーン6へ行くための条件なのだ。ところでなぜこんな条件をわざわざつけたのか，キミにはわかるかな？　理由はカンタン，たとえば最終シーンまで行って最強の装備になってから再び1面へもどってデカキャラと戦ったら，それこそ楽勝できてしまうからだ。

ゲームの難易度を調整するためにも必要な“謎”だったのだろう。

さて，この面のモンスターは，ドラコをのぞけばすべて今までに出会ったことのあるヤツばかりだ。したがって，それほど苦労せずに倒すことができるだろう。エヴェルシオはシーン2と同様の方法で倒せばいい。ただし，迷路の中に現れるフーモには要注意。うっかりすると，逃げ場を失ってしまうことになるゾ。

また，右上の迷路の中には，待望の“生命の泉”がある。タイミングさえ良ければ，キミのパワーを450も回復してくれることもありうるのだ。シーン2にある生命の泉と，このシーンにある生命の泉との間を行ったりきたりするのが効率的だろう。

さらに，このシーンの右上には，いわゆる“隠し倉庫”という倉庫がある。

この倉庫の扉は目には見えないが，壁に体当たりすると中へ入ることができるのだ。そこには宝物庫の鍵が隠されているので，手に入れておいたほうがなにかとお得だヨ。

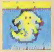


オヤ，こんなところの壁に入れるゾ！

登場モンスター



●Bubo〈ブーボ〉
シーン2と同じ。シーン3にもでてきたネ。



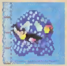
●Nepa〈ネーパ〉
シーン1と同じ。ヴェールから常に逃げようとするので，うまく回りこんで倒すべし。



●Draco〈ドラコ〉
ピンク色の体をした火星人？ウジャウジャと動き回っているが，弱い。

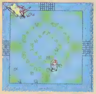


●Humo〈フーモ〉
シーン1と同じ。特に左上の砂漠に潜んでいるヤツには注意すること。



●Eversio〈エヴェルシオ〉
シーン2と同じ。タイミングをうまく見はからって倒せ！

レベル2



●ARANEA〈アラネア〉
クモのバケモノ。その口からは大量の子グモをはきだしてくる。しかし，アラネア自体は左右にしか移動しないので，シーン1のマーネス同様，戦いかたさえまちがえなければ楽に倒せる。アラネアの唯一の弱点は，その頭。ヤツの正面に立って，ひたすら連射すべし。魔法なんて使う必要ないゾ。

倉庫の中にあるアイテム



●防御の魔法(魔法庫)
一定時間，敵の攻撃によるダメージを防ぐことができる。魔法使いを倒すための必需品。

●黄金のヨロイ(武器庫)
敵の体あたりによる攻撃のダメージを50%防ぐことができる。これさえあれば，レベル3の敵は目じゃない。

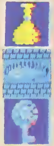
●想い出の指輪(宝物庫)
昔，王子が森の国の王女に贈るはずだったもの。その効力は果たして？



●魔法の霊薬
ここでは鍵を使わずにこのアイテムを手に入れることができるので必ず取っておこう。

●セフィラ
アラネアが守っている。

●魔法庫の鍵(武器庫)

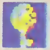


●神秘の霊薬(宝物庫)
パワーが0になったときでも，これを持っていれば200までパワーが回復する。

●生命の泉

●宝物庫の鍵
隠し倉庫の中に隠されている。

この面で手に入る他のアイテム



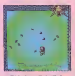
●武器庫の鍵
1ネーパが隠し持っている。
2レベル2の敵を全滅させると出現。

ワンポイント・アドバイス④ シーン5にくるまではデカキャラと戦うな！

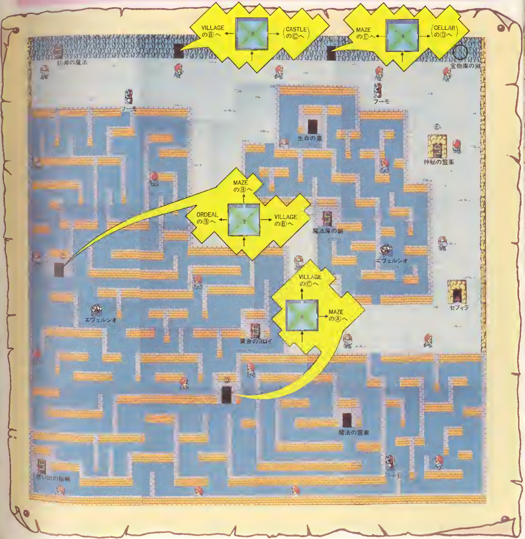
各面に1匹ずついて，セフィラを守っているレベル1のモンスター（通称デカキャラ）――コイツらとうまく戦えるかどうかで，キミが楽にゲームを終えられるかどうかが決まってくる。キチンとした性格の人はやり残しがないように，各シーンごとにレベル3，2，1のモンスターをすべて倒していくかもしれないが，はっきり言ってこれは効率の悪いやりかた。なにしろシーン1では，王子はほとんど丸裸と同じ状態なのだから。

理想としては，デカキャラはすべて残しておいて，王子が最高の武装になってからシーン1のマーネスから順に倒していくのが，最も受けるダメージが少なくてすむ方法だろう。しかし，シーン5から6へ行くためにはセフィラを五つ集めなければいけないから，とりあえずシーン5までに5匹のデカキャラを倒さなければいけない。よって，シーン5まではデカキャラと戦わずにいて，ラージシールド，黄金のヨロイ，銀色の剣を装備してから，デカキャラを5匹倒すというのがベストの方法だ。

シーン6〜8でも同じようにデカキャラを残しておいて，最強の装備になってから戦うようにしたほうがいいよね。



デカキャラと戦うには，やっぱり強い武装をしてたほうがラク！！



Scene 6 CASTLE 呪われた城

ついにやってきた，魔法使いの城。この城のどこかに愛する王女がいるはず。そして，あのいまわしい魔法使いも……。しかし，この面にはじめてやってきた人は，まだ魔法使いと会うことはできない。魔法使いの本拠地への入口を見つけるためには，“聖なる鏡”というアイテムが必要だからだ。

さて，この面で初登場するトリックに，“透明の壁”というものがある。この壁は，一見すると何もないように見えるのだが，王子の進行をしっかりとさまたげてくれる。万一，レベル2の敵と戦っているときに透明の壁にひっかかってしまうと，とんでもない致命傷を受けてしまうことになりかねない。したがって，このシーンにきたら最初にデータをセーブしておいて，透明の壁の位置を把握するまで何度もやり直すようにしよう。この壁は特に扉の近くにあるので注意するように。

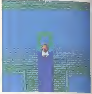
また，このシーンのレベル2のモンスターは，ジャーヌスとフラーブス・ペナの2種類。まずジャーヌスのほうは，例のエヴェルシオと同じ戦法で，動いているときに何発か弾を撃ちこむことによって退治することができる。コイツは体当たり攻撃しか能のないモンスターなので，必ずノーダメージで倒すようにしたい。一方，フラーブス・ペナのほうはちょっと手ごわい。倒しかたは，ワンポイント・アドバイスを参照してくれ。

そして，この面から登場するトリックがもうひとつある。“落とし穴”と呼ばれるものがそれだ。

ここに乗ると勝手にワープゾーンに行かされてしまい，DARKのどこかへワープするしかなくなってしまう。

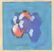
でもDARKへ行きたいのなら，この落とし穴を利用すると便利だヨ。

ハマらずに，上手に活用するのもテクニックだ。

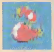


これが噂の落とし穴。DARKへワープするゾ！

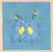
登場モンスター



●Phasma〈ファスマー〉
シーン1と同じ。もうこの手の敵は，キミのいいカモだよね。



●Flagro〈フラグロー〉
シーン4と同じ。オドロオドロしく見えるが，それほど強くない。回りこんで倒せ！



●Cyeneua〈キャネウス〉
ルロルと同族に属するモンスター。体にたくわえた静電気で王子を攻撃してくる。

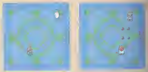
レベル2



●Jenua〈ジャーヌス〉
前作に登場したロック・カピトーの親せき(?)。銀の剣以上でないと倒せない。倒す方法は本文参照。



●Flavus Penna
〈フラーブス・ペナ〉
前作のケーテ族が今回はペナ族となって復活。炎の弾を撃ってくるし，あいかわらず強い。



●SPECULUM〈スペクルーム〉
黒い姿のときに弾を何発か当てると，なんと王子と同じ姿に変身！　そして，キミが弾を撃つとヤツも弾を撃ち，キミが移動をするとヤツも点対称に移動をする。つまり，鏡にうつった自分を敵にしているようなものなのだ。しかし，パワーは王子のほうが多いので，ひたすら連射をすればなんとか倒せる。また，地雷の魔法をセットしておいて，そこにヤツがくるように誘導すれば，わりと楽に倒せるゾ。

倉庫の中にあるアイテム



●魔法の霊薬(宝物庫)
シーン5で手に入れた人は，無理してこのシーンで取りに行く必要はない。



●セフィラ
スペクルームが守っている。



●生命の泉



●スピードくし(宝物庫)
当たるとパワーがプラス200，はずれるとパワーが半分にされてしまうというよくわからないアイテム。



●宝物庫の鍵(武器庫)



●黄金の剣(武器庫)
攻撃力2，魔力の数4の剣。セフィラを集める前に使える剣としては最強。

この面で手に入る他のアイテム



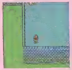
●武器庫の鍵
1キャネウスが隠し持っている。
2レベル2の敵を全滅させると出現。

ワンポイント・アドバイス⑤

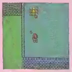
ペナ族との戦いかた

シーン6以降に登場するペナ族はなかなか手ごわい。炎の弾を撃ちながら自由自在に移動してくるから，考えて戦闘しないとかなりのダメージを受けてしまう。ここでボクの発見した，ペナ族をノー・ダメージで倒せる方法をご紹介しよう。

まず写真Ⓐのように，ペナの全身が見えないようにうまくスクロールを調整して，ペナの正面から1歩，右か左へずれた位置に王子を位置させる。そうしたら，ひたすら弾を撃ちながら（スペース・キーを押しっぱなしにすればOK）前進して，ペナの全身が画面で見えるようにする（写真Ⓑ）。すると，あわれペナは自分から王子の弾に突っこんできて，いとも簡単に死んでしまうのだ。たとえペナが弾を撃ってきても，王子の弾に相殺されてしまうというオマケつき。もちろんこの方法は，アルベンス・ペナやフークス・ペナに対しても使えるヨ。



Ⓐ王子をフラーブス・ペナの正面から1歩ずれた位置に持っていく。



Ⓑ弾を連射しながら前進！　これで楽勝だ!!



Scene 7 CELLAR 奈落のわな

前面のCASTLEと同様，城の中の面。1段ずつキレイな色のグラデーションになっているのが目につく。たしかに見た目はCASTLEとそっくりなのだが，微妙に階段の位置や扉の位置などがちがうのでダマされないように。それに“見えない壁”の位置はまったくちがうので要注意だゾ。

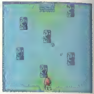
さて，この面で特に気をつけるべきなのが，鍵のムダ使いをしないようにするということだ。なにしろ，中に何も入っていない，カラの宝物庫が二つもあるのだから。まちがえてその宝物庫を開けてしまった場合は，迷わずセーブしてあるところからやり直すべし。もっとも，シーン8で黄金の鍵を手に入れたあとならば，いくら開けようとも関係ないんだろうけど……。

この面のレベル2のモンスターの倒しかたについては，あえて説明する必要もないだろう。シーン6をクリアした人なら，楽勝で倒せるはずだ。

ところで，この面の左上の扉がどうしても開かないことにキミはお気づきかな？　そこを開けるためには，ある特殊な鍵が必要なのだ。その鍵はこの面の中のどこかで手に入る。まあ，この面にはセフィラがないとだけ言っておこう。その扉をぬけると，そこは…それは行ってみてのお楽しみ！

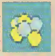
また，この面のほぼ中央の武器庫に入っている“聖なる剣”は必ず手に入れておこう。それがないと，魔法使いを倒すことは不可能なのだ。だけど，セフィラを八つ集めて“聖なる騎士”になるまでは，その剣を使いこなすことはできないゾ。「お前にはまだその資格はない！」と怒られてしまうのだ。

ちなみに，この面が「CELLAR（奈落のわな）」と名づけられている理由は，複雑に入り組んだ“見えない壁”や落とし穴が何重ものワナを作りだしているからなんだそうだ。はたしてキミには魔法使いのワナをくぐりぬけられるだろうか!?



せっかく開けたのに，なんとカラの宝物庫だった。ウ～ン，クヤシイ！

登場モンスター



●Idorum〈イドルム〉
シーン4と同じ。弱いからって油断しないように。



●Imago〈イマーゴ〉
ブーボと同族に属するモンスター。翼でつついて攻撃してくる。



●Albidua〈アルビドゥス〉
ルロル，キャネウスと同族に属するモンスター。3種の中では最強。

レベル2

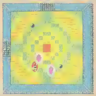


●Janus〈ジャーヌス〉
シーン6と同じ。コイツはノーダメージで倒せ！



●Albens Penna〈アルベンス・ペナ〉
ペナ族の一種。手をバタバタと動かしながら炎を撃ってくるイヤなヤツ。

レベル2



●IARUA〈イアルア〉
8種類のレベル1のモンスターの中で最強。なんと姿が見えない透明の怪物なのだ。したがって王子がダメージを受けているときに，イアルアがどこにいるのかを探すしかないが，魔法の力を借りないとまず倒すことはできない。魔法では，念動力の魔法か分身の魔法が有効だ。防御の魔法を使いたい気持はわからないでもないが，最後の魔法使いとの対決のためにも，ここでは使わないほうがいいのだ。

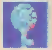
倉庫の中にあるアイテム



●魔法の霊薬
鍵を使わずに入ることができるので，必ず手に入れておこう。



●聖なる剣（武器庫）
攻撃力3，魔力の数4の剣。魔法使いを倒すために必要。

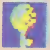


●宝物庫の鍵（武器庫）



●ハートの鍵
どこにあるかはヒミツ！

この面で手に入る他のアイテム



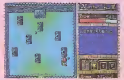
●武器庫の鍵
1イマーゴが隠し持っている。
2レベル2の敵を全滅させると出現。

ワンポイント・アドバイス⑥ モアイから情報を入手せよ！

正直言って，このゲームは何の情報もなしにはじめからプレイするのは非常にツライ（ボクもかなり苦労した）。そこで最初のうちにやっておくといいのが，モアイからの情報入手だ。

アイテム・フィールドにたくさんいるモアイのどれかに体当たりをすると，ときどき右のメッセージ覧にメッセージが表示されることがある。それが，このゲームを解くうえで非常に役に立つ情報になっているのだ。

ただし，情報を教えてくれないモアイに体当たりをすると王子がかなりのダメージを受けてしまうので，はじめにセーブゲームをしておいて，何度もモアイに体当たりをするといいだろう。メッセージは全部で約30種類。アイテム・フィールドをでたり入ったりするごとに，メッセージが乱数で変わっていくようになっているらしい。でてきたメッセージはちゃんとメモしておこうね。



ヤヤッ，モアイに体当たりをしたら，変な言葉が!!



Scene8 DARK みえない闇

いよいよ物語は佳境に入る。はじめ，この『メルヘンヴェールII』のサンプル版がボクの手に届いたときは，「このゲームは全8面」という注釈がついていた。それが正しいとすれば，この面が最終面となるわけだが，実際は……。まあ，それはいずれわかるだろうから，とりあえずこのシーンのポイントをおさえていってみよう。

まずこの面は，大きく上下の二つの部分に分かれている。そのそれぞれに行くためには，CASTLE と CELLAR の面からワープゾーンをうまく利用するしかない。このワープゾーンがかなり複雑なつながりかたをしているので，マップを見て各自研究してみてくれ。各段が似たような構造をしているので，自分がどこにいるのか迷わないように。

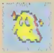
ところで，この面での最大の目的は，黄金の鍵とドクロの鍵という二つのアイテムを見つけだすことだ。しかし，その二つは普通の倉庫の中にはいっていない。すなわち，“隠し倉庫”（シーン5にもでてきたよね）の中に隠されているのだ。隠し倉庫は，何もない壁に体当たりをしていると中へ入ることができる。あやしいと思う場所にどんどん体当たりをしていってみてくれ。黄金の鍵を手に入れると一部をのぞいたあらゆる扉を開けることができるし，ドクロの鍵を手に入れると，HELL へ行くことができるゾ。

また，この面のレベル2のモンスターは，シコノスというバケモノ植物と，フークス・ペナというペナ族の怪物。シコノスはシーン4で会っているし，フークス・ペナはアルベンス・ペナと同じペナ族だから，いまさら倒しかたについて説明する必要はないだろう。ファイト!!



さあ，キミにはこの隠し倉庫が見つけられるかな？

登場モンスター



●Larua（ラルア）
シーン4と同じ。人魂をつれているかわいらしいオバケ。



●Draco（ドラコ）
シーン5と同じ。火星人型モンスター。



●Albidus（アルビドゥス）
シーン7と同じ。この面のレベル3のモンスターも今まで登場したものとすべてダブる。

レベル3

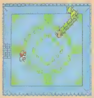


●Syconua（シコノス）
シーン4と同じ。8方向にはなってくる大量の胞子には注意せよ。



●Fucus Penna（フークス・ペナ）
ペナ族の一種。性格は他の種類のヤツとほとんど変わらない。

レベル2

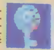


●TEREUS URUCA（テレウス・ウルーカ）
ジグザグに移動しながら王子に接近してくるムカデのバケモノ。1度接触するとなかなかはなれていかないため大きなダメージを受けてしまうこともしばしば。したがって接近戦は避け，遠くからひたすら連射するようにしよう。ただし，体の途中の節々を撃つと分裂してしまうので，最後尾から攻撃するのが頭のいい方法だ。

倉庫の中にあるアイテム



●毒薬（宝物庫）



●宝物庫の鍵（武器庫）



●ドクロの鍵
（宝物庫・隠し倉庫）
HELLへの扉を開ける唯一の鍵。隠し倉庫の中に隠されている。



●魔法の霊薬（宝物庫）

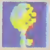


●黄金の鍵
（宝物庫・隠し倉庫）
すべての扉を開けることができるマスター・キー。何度でも使うことができる。隠し倉庫の中に隠されている。



●セフィラ
テレウス・ウルーカが守っている。

この面で手に入る他のアイテム



●武器庫の鍵
レベル2の敵を全滅させると出現。



●宝物庫の鍵
[1]アルビドゥスが隠し持っている。
[2]アルビドゥスが隠し持っている。

ワンポイント・アドバイス⑦ パワーを回復する方法

このゲームでポイントとなるのはやはり，王子が受けたダメージをどうやって回復するかということだ。それには3種類の方法があるので，ここに紹介しよう。

①命の霊薬を使う

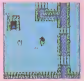
これが一番手っとり早い。パワーを80か160回復できる。しかし，数にかぎりがあるので，いざというときのためにとっておかないと……。（ボクは使いおしみをして，ゲームが終わった時点で命の霊薬1，2がそれぞれ9個ずつも残ってしまった。アー，もったいない！）

②レベル3のモンスターを倒して妖精をだす

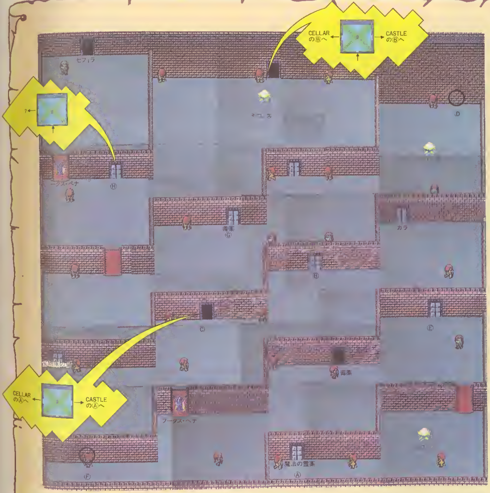
レベル3のモンスターを4回倒すと，ときどき妖精がその直後に現れるときがある（写真）。すると，王子のパワーが40回復するのだ。

③生命の泉を利用する

これが最も効率が良い。一気に150〜450もパワーが回復してくれる。なお，生命の泉の水は時間が立てば再びたまっているので，何度も利用することができるゾ。



モンスターを倒すと妖精が出現！　これでパワーを回復できるぜ。



Scene x ILLUSION 幻の国

名前のとおり，BGM，画面ともに非常に幻想的な雰囲気をただよわせている面。VILLAGEの面との色ちがいだ。ハートの鍵を使うことによって，この世界にくることができる。この面の敵はすべて今まで戦ってきたヤツらばかりなので，それほど苦労せずに全滅させることができるだろう。

しかし，さすがにエキストラ・シーンなだけあって，魔法使いのワナもかなり用意周到だ。島と島との間にかかっている橋の半分は幻影で，王子は渡ることができない。したがって，右上の3ブロックへ行くためには，左下のワープゾーンを使って行かなければならないのだ。そこには，魔法使いを倒すための必需品である“聖なるヨロイ”があるので，V，E，I，Lの四つの鍵を使って必ず手に入れておこう。ちなみに，“聖なるヨロイ”はセフィラを八つ集めていないと装着することができないゾ。

またこの面では，なんとデカキャラと戦わずにセフィラを手に入れることができるのだ!! これで八つのセフィラがそろったはず。魔法使いとの対決の日も近いゾ。

さらにこの面では，レベル2のモンスター（つまり，フラーブス・ペナ）を全滅させると，鍵ではなくて神秘の霊薬が出現する。黄金の鍵を手に入れたキミにとっては，もう倉庫の鍵なんて必要ないもんね。このつぎのHELLへ行ったときのために，霊薬類をたっぷりとためこんでおこう。



この左下の入口から，右上へワープできるのだ！

登場モンスター



●Flagro〈フラグロー〉
シーン4，6と同じ。ジグザグの移動パターンを先読みして倒すへし。



●Imago〈イマーゴ〉
シーン7と同じ。この面の色とよくマッチしているのがセンスいい。



●Cirrus〈キルス〉
シーン2，3とちがって顔がないのがブキミ。「幻」を象徴しているような気もする。



●Flavus Penna〈フラーブス・ペナ〉
シーン6と同じ。ワンポイントアドバイス⑤を参照して倒そう。

アイテム



●愛の鍵
4種類あるヴェール族の秘密の鍵のひとつ。この扉を開けるためには，ある特殊な鍵が必要。



●セフィラ



●聖なるヨロイ
敵のあらゆる攻撃を75%防ぐことかできる。魔法使いを倒すために必要。この扉を開けるためには，ヴェール族の四つの鍵を集めなければならない。



●神秘の霊薬
レベル2の敵を全滅させると出現。これたけ倉庫の外て手に入る。

★メルヘン・ヴェール情報局………

RPG界にさまざまな旋風を巻き起こした『メルヘン・ヴェール』シリーズ。ここでは，その歴史（というほど長くないけど）をたどってみたいと思う。

『メルヘン・ヴェールI』がボクらの前にお目見えしたのが，85年の8月。PC-98版ではあったけど，その美しいグラフィックで注目した人も多かったことだろう。オマケにシステムサコム社のAMD-98というボードをつけると，PC-98としては信じられないくらいキレイなBGMが流れでた。ユーザーからの反響があまりにも大きかったため，システムサコムではすかさずこのソフトを8ビット機に移殖。かなりのヒット作となったわけである。

つづいて86年の6月に，その続編『メルヘン・ヴェールII』を発売。PC-98版だけで売り上げベスト10にランクインするという快挙を為し遂げた。前作をかなりバージョンアップしたこの作品は，各方面から多大な絶賛を浴び，PC-88，X1，MZ-2500などの8ビット機にも続々と移殖された。

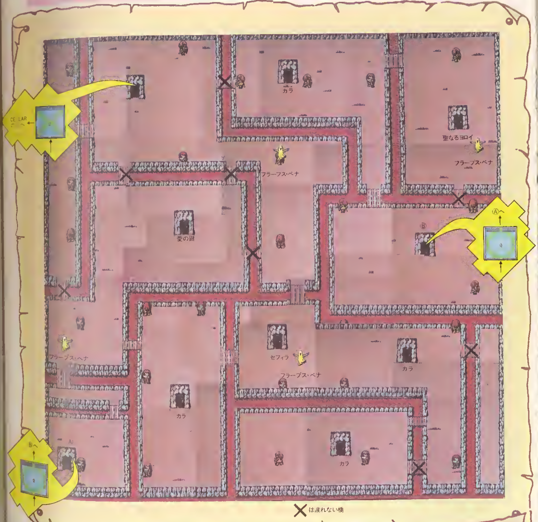
さらに，『メルヘン・ヴェール』の勢いはとどまることを知らず，87年1月にはファミリーコンピュータ用（ディスクカード）も登場。システムサコムの石井氏の話によると『メルヘン・ヴェール』にはシナリオIII，IVが用意されているそうだ。発売されるかどうかは未定だそうだけど，楽しみに待っていよう！

ワンポイント・アドバイス⑧ 前作を解き終えていると…

前作の『メルヘン・ヴェールI』を解き終えていると，今回の作品をプレイするときにちょっとだけ有利になることがある。前作のデータをロードしてゲームをはじめたらとりあえず[F3]を押してアイテム・フィールドを見てくれ。ホラ，神秘の霊薬と勝利の鍵という二つのアイテムをはじめから持っているのだ。この二つは，前作で王子が手に入れた宝箱の中に入っているものなのだそうだ。そういえば前作では宝箱を使うことなくゲームが終わってしまったものね。ちなみに，ボクは88SR版で『I』を解き終え，98版で「II」をプレイしたので，『I』のデータを使うことができなかった。ウ〜ン，残念！



これが『I』のデータを使ってゲームをはじめたときの初期のアイテム・フィールド。神秘の霊薬は役に立つかも。



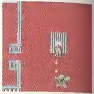
Scene x HELL 地獄

　1歩動くごとにパワーが1ずつ減っていってしまうという，とんでもない面。この面では，魔法の霊薬や命の霊薬を多用しながら進んでいくしかないだろう。惜しまずどんどん使うべし。この面ぐらいしか霊薬類を使うところはないのだから。

　さて，写真マップを見たかぎりでは何でもないような面に見えるかもしれないが，じつはこの面は“透明の壁”によって大きく左右に2分割されているのだ。したがって，左のゾーンへ行く方法と右のゾーンへ行く方法は，まったくちがう。まず左のゾーンへは，ところどころにある生命の泉で，4回出たり入ったりすればOK。「心貧しき者は死の国に迷う」というメッセージの意味を理解してくれたかな？　左のゾーンから生命の泉へもどるためには，Ⓐのところへ行けばいい。そして右のゾーンへは，DARKの面からドクロの鍵を使うことによってやってくることができる。大切なアイテムのほとんどが右のゾーンにあるということを覚えておこう。

　このシーンにいるモンスターは，レベル2のエヴェルシオとフェルスの2種類だけ。今までに使ってきたテクニックを応用すれば，必ず倒せるはずだ。ただしヒット＆アウェイを使っていると，かなりの距離を歩いたことになるので，それなりのダメージを受けてしまう。くれぐれも霊薬を使うタイミングをまちがえないように。神秘の霊薬を持っていれば，たとえパワーが0になっても1度だけ200に回復してくれるので，この面では非常に有効だゾ。

　また，中央下にある魔法の霊薬は，シーン4のラージシールドと同じように，ある場所の壁を通りぬければ取ることができる。この面で“魔法の鏡”を手に入れたら，いよいよ魔法使いとの決戦だ！



DARKからワープしてきたら，すかさず左によけろ！　さもないと，フェルスの弾をくらってしまうゾ。

登場モンスター



●Eversio〈エヴェルシオ〉
シーン2，5と同じ。もう倒す方法はわかっているよね。



●Ferus〈フェルス〉
シーン4と同じ。羽をはばたかせながら，王子めがけて炎を撃ってくる。

アイテム



●迷いのセフィラ
セフィラのニセモノ。たとえ取っても，HELLからでるとなくなってしまう。



●魔法の霊薬



●魔法の鏡
これを持っていると，魔法使いの宮殿の入口が見えるようになる。フェルスを倒してから取るべし。



●知性の鍵
4種類あるヴェール族の秘密の鍵のひとつ。この扉を開けるためには，ある特殊な鍵が必要。



●神秘の霊薬

★メルヘン・ヴェールIIの音について

　本ゲームのBGM，サウンドは，開発手記を書いていただいている佐藤さんの作品だ。構成は以下のとおり。

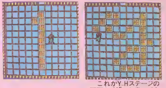
①効果音
・BEEP音だけでもある程度の臨場感が得られるように，以下の動作ごとに効果音をつける。
①メイン・キャラクターと敵がぶつかる
②メイン・キャラクターの魔力が敵に当たる
③敵の魔力がメイン・キャラクターに当たる
④敵の魔力をシールドで防ぐ
⑤チェック・ポイントへの出入り
⑥アイテムを拾う
⑦敵が死ぬ
⑧メイン・キャラクターが死ぬ
⑨メイン・キャラクターが歩く
⑩メイン・キャラクターが剣を上げ下げする

②BGM
・構成は以下の通り。
①システムサコムのテーマ
②オープニング・テーマ
③アクション・フィールドのBGM‥‥4種類（地上・地下・城内・地獄）
④バトル・フィールドのBGM
⑤魔法使いとの最後の戦いのBGM
⑥ヴィジュアル・ステージのBGM
⑦エンディング・テーマ

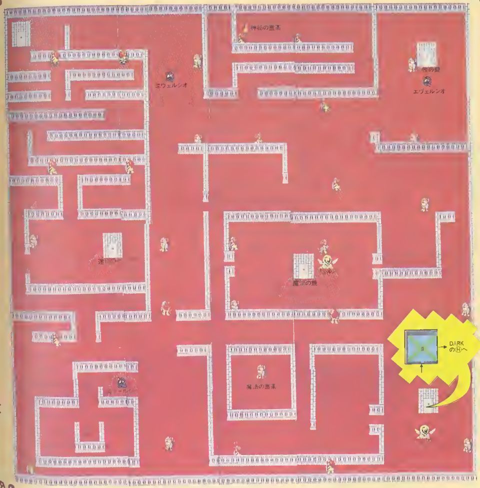
ワンポイント・アドバイス⑨

Y・Hステージとは？

　『メルヘン・ヴェールII』で最大・最後の謎と言われているY・Hステージ。ここへくれば，王子の持ち物，セフィラの数に関係なく好きなステージへ行くことができる。しかし，その行きかたがあまりにも難解なために，このステージを見ずにゲームを解き終えてしまう人がほとんどだろう(じつはボクもそのひとりだった)。なにしろ，今回のこの本に載せるために，わざわざシステムサコムの佐藤氏に画面だしをしてもらったのだが，その佐藤氏でさえもなかなか行けなかったというウルトラ・ディフィカルト隠れステージなのだ(佐藤氏は「このゲームのプログラマーでも必ず行けるとはかぎりませんよ」とつけ加えていた)。このステージは全25面から構成されており，とにかくBGMが美しい。ゲームを解き終えた人には，ぜひとも挑戦してもらいたい謎だ。さて，問題のその行きかたなのだが，ヒントはワープゾーンにあるとだけ言っておこう。壁と魔法の重なったときに奇跡は起こる…。

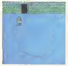


これかY・Hステージの画面だ！！「1」と書いてある面から外へでるとステージ1に行けるんだゼ！



Final Scene 魔法使いの宮殿

魔法の鏡を持ってCASTLEの面の左上へ行くと，今までは見えなかった入口が見えるようになる（**写真Ⓐ**）。そう，ここが魔法使いの宮殿の入口なのだ。でも，油断してはいけない。この宮殿の中には，シーン1～8に登場した8種類のデカキャラが手ぐすねをひいて王子を待っているし，一歩まちがえた方向へ進むと，たちまち宮殿を追いだされてどこかのシーンへとワープさせられてしまうのだ。オマケに，1度通った通路を逆方向に進むと，別の部屋へワープさせられてしまうというトリックまで用意されている（このワープを使わないと，魔法使いのところまでたどり着けない）。まあとにかく，右ページの写真マップを参考にしながら魔法使いのところへ行き,ヤツを倒してくれ。最後に，このファイナル・シーンでの必勝法をご紹介しておこう。



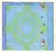
写真Ⓐ

①対ニセ王子必勝法

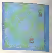
魔法使いの化けた姿であるニセ王子は，王子にむかってサンダーの魔法で攻撃してくる。その攻撃力は非常に大きいので，さすがの聖なるヨロイといえども，かなりのダメージを受けてしまう。しかし，その移動のアルゴリズムさえつかんでしまえば，倒すのはわりと簡単だ。まず王子とニセ王子を**写真Ⓑ**のような位置関係にしてくれ。そこでニセ王子が王子の正面にやってくる直前に弾を撃ち，すかさず横へかわせばOK。(**写真Ⓒ**) あとはニセ王子がどうすれば元の位置へもどるのか自分で研究してみてね。

②対怪獣必勝法

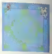
さっきのニセ王子にくらべると，こちらはさらにカンタン。とにかく王子を写真Ⓓの位置にもっていき，右へむかって弾を撃ちまくればいいのだ。ただし，怪獣がときどき真横にサンダーを撃ってくるので，それだけは上手によけよう。ちなみに，この怪獣も魔法使いがバケタ姿なんだヨ。



写真Ⓑ



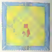
写真Ⓒ



写真Ⓓ

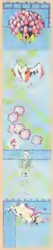
③対魔法使い必勝法

これは正直言ってアリマセン。防御の魔法を使えば簡単に倒せるけど(**写真Ⓔ**)，それ以外の方法ではかなり難しい。もしも魔法に使わずに倒すことができたなら，それは奇跡と言えるだろう。



写真Ⓔ

登場モンスター



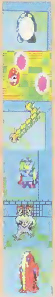
●MANES〈マーネス〉
シーン1のデカキャラ。横からの攻撃が効果的。

●FERRATUS〈フェラトゥス〉
シーン2のデカキャラ。まずは1匹を集中攻撃すべし。

●PHASMA〈ファスマー〉
シーン3のデカキャラ。分裂してもビビらずに撃ちまくれ！

●ADDUCTOR MORTIS〈アドゥクトル・モルティス〉
シーン4のデカキャラ。弱点は頭ガイコツ。

●ARANEA〈アラネア〉
シーン5のデカキャラ。頭以外は攻撃しても無効。



●SPECULUM〈スペクルーム〉
シーン6のデカキャラ。コイツのいる部屋に行く必要はない。

●IARUA〈イアルア〉
シーン7のデカキャラ。姿が見えないので，魔法を使って戦いたい。

●TEREUS URUCA〈テレウス・ウルーカ〉
シーン8のデカキャラ。なるべく遠くに離れているうちにどんどん撃ちまくれ／

●ニセ王子

●怪獣

●魔法使い

ワンポイント・アドバイス⑩ システムサコム・佐藤氏より

実は，ゲラ刷りを読ませていただいたのですが，さすが山下先生のお書きになった本です。

ほぼ完璧に『メルヘン・ヴェールII』の内容が，詳細に解明されています。特にペナ族との戦いかたなどは，目を見張るスルドさで，ビックリしました。

この戦法を使えば，後半のステージは，かなり楽に展開できると思います。

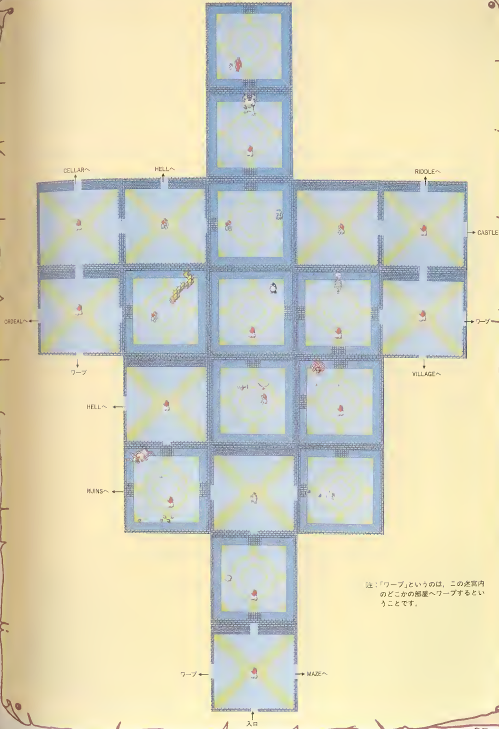
それから，最後の魔法使いの宮殿についてですが，ここのマップはプレイヤーのみなさんにとって，かなり役にたつと思います。これで，あっちこっちにワープして道に迷うことがなくなりましたね。

また，この宮殿の一番奥に潜むニセ王子，怪獣は，魔法使いが化けているものなのです。本来ならば，ニセ王子を倒すと，魔法使いの本体が出現する予定だったのですが，メモリの関係でボツになってしまいました。

もう一つ。実はこのゲームにも隠しコマンドあるんですよ。なんとヴェールが無敵になるというものです。探してみてくださいね。



システムサコムのスタッフのかたがた



注：「ワープ」というのは，この迷宮内のどこかの部屋へワープするということです。

The Epilogue of Märchen Veil II



「王子よ，ごらんなさい。神々の峰に光がともっているわ。 フェリクス中の神々が集まっているのね。 まるで私たちを祝福してくれているよう……。」

「本当に美しい……。再び，あなたのそばで，この美しい情景を見られるとは……。」

「王子よ，あなたは何も話してはくれないのね。今まで，ここにいたのが魔法使いの化身だったということしか……。あなたが戻ってくるまで，何が起こっていたのか，私には何もわからないというのに……。」

「姫よ，私にとっては長くつらい日々だった。だが，もう時のかなたに過ぎ去ったことだ。」

王子は，遠い光を見つめながら，あの日のことを思い出していた。魔法使いと共に，神々の裁きを受けた日のことを……。

「今，すべての真実が明らかとなり，ここにいる2人の者，すなわちヴェールと魔法使いに，我々の裁きが下った。」

人々の行ないを賞しまたは罰する女神アドラステアのおごそかな声が，神殿の中にひびきわたった。

「魔法使いよ，おまえはこの宇宙の中のどの世界にも，存在が許されぬこととなった。すなわち，無に帰すること……それがおまえに与えられた罰である。そして，ヴェール，我々はおまえの勇気と正義を認め，おまえのなした行ないに対する罪は問わない。これからは，ルアの為に身を尽くし，仕えるように……。そうすればやがてヴェールとしての務めを終え，再び人間に戻ることができよう。」

王子は喜びにふるえた。そして……

「神々よ。これを見て下さい。」

彼は，八つのセフィラを示した。

「おお，セフィラじゃ。」

「セフィラ……。」

神々の間に驚きの声が上がった。

「私は，ルア様に仕えねばならぬ身。それはよく承知しています。けれども，時を待たずに再び人間として，湖の王子として，フェリクスで暮らしたい。このセフィラの力で今，この時に人間に戻りたいのです。」

その言葉を受けて，ルアが立ち上がった。

「ヴェールよ。セフィラは全宇宙を司どる偉大なる神の創造的な力を秘めているのです。それは我々フェリクスの神族をはるかに超えた神の力……。おまえは，それを手に入れた時に，新しい命を約束されました。さあ，お行きなさい。行って，フェリクスの地上に，幸福を築き上げるのです。おまえの父の為にも……。」

再び人間の姿となった王子は，ルアからアルミラを受けとると神殿をあとにした。

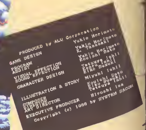
再び愛を取り戻すために……。

神々の峰は妖しく美しい光を放っていた。王子と王女は，言葉もなく，美しい光を見つめ続けた。

過ぎし日　神々の峰に光ともりし時，
永遠なる幸い　約束されぬ
ああ　美しき光　喜ばしき光
わが行く手に輝ける道ぞ開けり……
永遠なるフェリクスの果てしなき幸福
いま始まりぬ



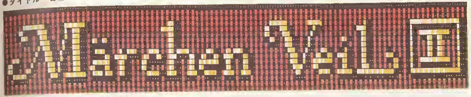




メルヘン・ヴェールII キャラクター・ドット絵大公開!!

(注)このドット絵は開発中のものですので，製品バージョンとは多少異なることがあります。なお，このゲームのドット絵はすべて，システムサコム社のグラフィック・ツール「PED」にて作製されたものです。

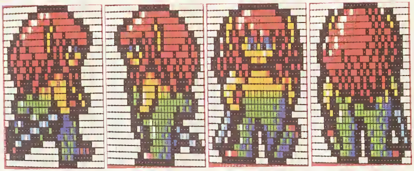
●タイトル・ロゴ



ヴェール

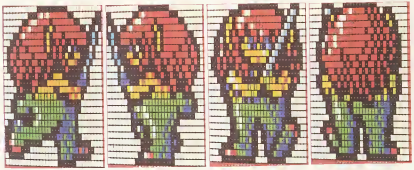
●ヴェールⒶ

剣　OFF
ヨロイ　OFF
シールド　OFF

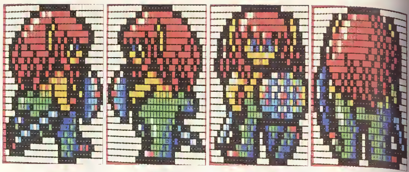


●ヴェールⒷ

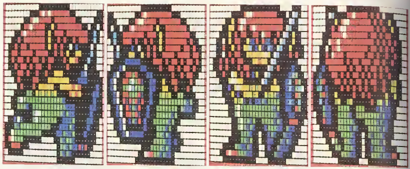
剣　ON
ヨロイ　OFF
シールド　OFF



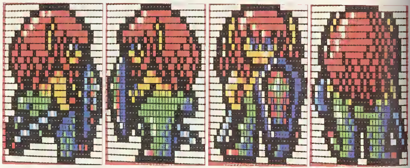
●ヴェールⓒ
剣　OFF
ヨロイ　OFF
シールドスモール



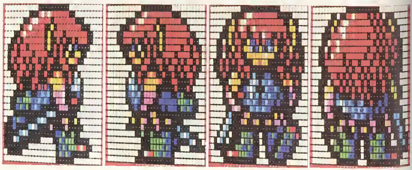
●ヴェールⓓ
剣　ON
ヨロイ　OFF
シールド ラージ



●ヴェールⓔ
剣　OFF
ヨロイ　OFF
シールド ラージ



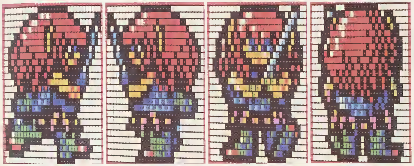
●ヴェールⓕ
剣　OFF
ヨロイ　ON
シールド　OFF



●ヴェールⓖ
剣　OFF
ヨロイ　ON
シールドスモール



●ヴェールⓗ
剣　ON
ヨロイ　ON
シールド　OFF



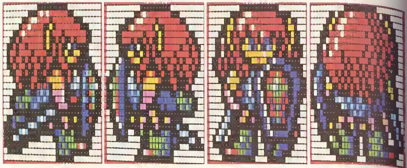
●ヴェールⓘ
剣　ON
ヨロイ　ON
シールドスモール



●ヴェールⓙ
剣　ON
ヨロイ　ON
シールド ラージ



●ヴェールⓀ
剣　OFF
ヨロイ　ON
シールド ラージ



レベル3

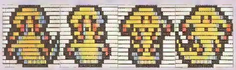
●ファスマー



●ルロル



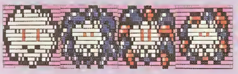
●ネーパ



●ブーボ



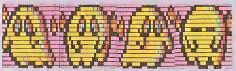
●キルス



●イドルム



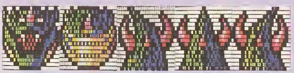
●ラルア



●ドラコ



●未使用キャラ



レベル2

●フーモ



●フェラリス



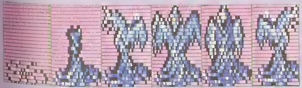
●エヴェルシオ



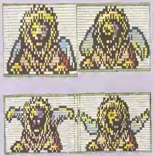
●リグヌム



●レムレス



●フェルス

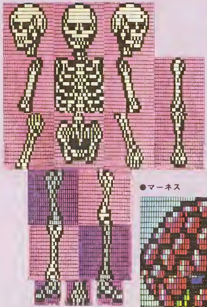


●ジャーヌス

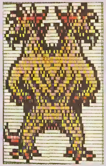


レベル1

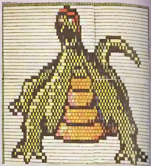
●アドゥクトル・
モルティス



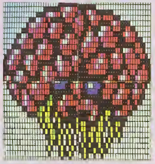
●魔法使い(怪獣の姿)



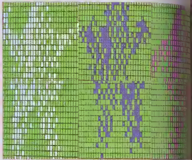
●未使用キャラ



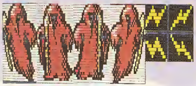
●マーネス



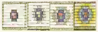
●イアルア(未使用版)



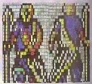
●魔法使い



●王子の弾



●未使用キャラ



アイテム

●セフィラ



●念動力の魔法



●防御の魔法



●分身の魔法



●姿を消す魔法



●地雷の魔法
(未使用)



●スモールシールド



●ラージシールド



●青銅のヨロイ



●黄金のヨロイ



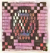
●聖なるヨロイ



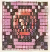
●ランプ



●青銅の剣



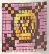
●銀の剣



●黄金の剣



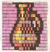
●聖なる剣



●命の霊薬1



●命の霊薬2



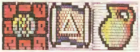
●魔法の霊薬



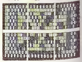
●神秘の霊薬



●未使用アイテム



●アイテムが載っている台



CRUISE CHASER BLASSTY

クルーズチェイサーブラスティー





●対応機種：PC−8801シリーズ（5" ディスク）
PC−9801シリーズ（3.5" ディスク）
X1シリーズ（5" ディスク）
FM−7シリーズ（予定）
●価　格：7,900円
●発売日：86年4月26日
●発売元：スクウェア　©日本サンライズ
●開発スタッフ

Program：	PC88	三枝　旬
		須見　昭芳
		佐々木　茂彦
		吉田　昭弘
	PC98	若松　真
		深野　良幸
	X1	小山　隆史
		矢野　栄二郎
	FM	森　剛之
Scenario：		坂口　博信
		青木　和彦
Graphic：		㈱日本サンライズ
		雪ノ浦　美樹
		中田　浩美
Music：		宇野　たかし
		植松　伸夫

※なお，本記事は，スクウェアから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

プロローグ

全ての過去は，伝説と化し，人々の脳裏に忘却をさそう。
未来は，暗黒化し，人々の前にあふれ出でる。
伝説を語る者は皆無となり，未来を憂う者はその数をとどめず。

反物質で囲まれた階差閉宇宙……それが人々の知る宇宙であり，全てである。オンディーナ……その閉宇宙の一つに属し，人類の90%以上が生活を営む巨大母船。人々は，コミューンと呼ばれる中枢統轄局に統治され，人口頒布計画に基づいて職業の割り当てが決定される。一定年齢に達した男子の大多数は，インカー・マースと呼ばれる賞金稼ぎとして，クルーズ・チェイサー（巡航追撃戦闘機）が与えられる。

敵は，インバースと呼ばれる反乱分子である。彼らのバリアント（敵戦闘機）は，常にオンディーナ周辺に出没しゲリラ活動を続けている。インカー・マースは，これらバリアントからオンディーナを保護する目的で結成された一団である。

愛機に取り付けられた，シュート・ダウン・カウンター（撃墜数測定装置）によって，賞金交換所でクレジットに換算される。これが，彼らの唯一の収入源でありこの賞金によって愛機の性能を高め，この戦闘を勝ち抜いていかなければならないのである。

閉宇宙には，通商だけに専念する中立ステーションも存在し，修理や，パワーの補充などが可能である。しかし，このステーション・エリアにおける戦闘行為は，いっさい禁止されており，この条約に違反したものは，致命的な代償を支払わなければならない。

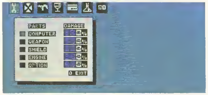
オンディーナのラボ（新型兵器開発局）において，新しいクルーズ・チェイサーの試作品が一体完成した……

プロトタイプ・コードネーム……“プラスティー”

まずはオンディーナで旅仕度を！

ゲームがはじまったとき，キミはオンディーナという巨大母船の中にいる。まずはここでいろいろな物を買って，これからの冒険の準備をしなければいけないんだ。オンディーナには全部で六つの店があるわけだけど，はじめのうちはどこで何を買ったらいいのか悩んでしまうにちがいない。また，このゲームを終えるまでには，オンディーナと同じような店が集まっている宇宙ステーションが七つもでてくる。そこで，ここにそうした宇宙ステーションの完全ガイドを紹介しよう。

①REPAIR〈修理屋〉



敵と戦闘をしていると，ときどきプラスティーがダメージを受けることがある。シールドを使用しているかいないかによって，第1表のような割合で，プラスティーが装備している物のどれかがダメージを受けることになるんだ。武器やオプションならまだしも，エンジンが破壊されてしまったら，それこそ一大事！ アブないと思ったら，すぐにステーションの修理屋で修理を受けよう。当然受けたダメージの大きさに比例して修理代は高くなっていく。だから，もしも90%もダメージを受けてしまったら，修理をするよりもそれを武器屋に売って（ダメージを受けている品物でもいつもどおりの値段で買い取ってくれる），再び買い直したほうがおトクなんて場合もあるんだヨ。

《第1表》シールドを使用している時とそうでない時のプラスティーの受けるダメージ配分（単位は%）

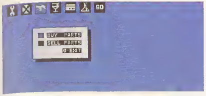
	シールドON時	シールドOFF時
Shield (シールド)	80	—
Computer (コンピュータ)	5	40
Engine (エンジン)	5	40
Gun (ガン)	2	2
Sword (スウォード)	1	2
Balkan (バルカン)	1	2
Bomb (ボム)	1	2
Fighter (ファイター)	1	2
Auto Pilot (オート・パイロット)	2	5
E. W. S. (アーリー・ワーニング・システム)	2	5

②POWER〈パワー補充所〉



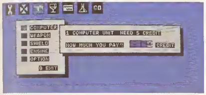
プラスティーが宇宙を旅したり，武器を使用したりするのに必要なパワーを補充する店。ゲームがはじまったときは3メモリ分のパワーしかないので，しっかりと補充しておくようにしよう。最初は47クレジットを支払うと，ちょうど満タンになってくれる。もちろん，パワーが0になるとゲーム・オーバーになってしまうので，パワーの残量には常に気をつかうようにしようね。

③装備売買所



冒険に必要なコンピュータ，ウェポン，シールド，エンジン，オプションの5種類の装備を売買することができる店だ。売っている品については，第2表を参照のこと。ただし，同じ種類の物を二つダブって買う（たとえばEN-10とEN-15）ことはできないので，必ず前に持っている物を売ってから，新しい物を買うように。売り値は買い値の半額になっているようだ。それでは，それぞれの種類についての注意事項をご紹介していくと……。

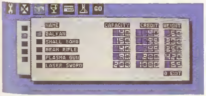
C.L.UNIT（コンピュータ・ラーニング・ユニット）



「プラスティーのコンピュータは学習機能を持っているので，戦えば戦うほど強くなっていきます……」とマニュアルに書いてあるけど，難しすぎて意味のわからない人もいるんじゃないかな？ 要するにこのゲームでは，戦いに勝ったときに得られる経験値（EXP）をコンピュータ・ラーニングという言葉で表わしているんだ。そして，そのコンピュータ・ラーニングの最大値を決めるのが，このC.L.UNIT。つまり，C.L.UNITを1,000しか持っていないときにいくら敵を倒しても，キミの経験値（コンピュータ・ラーニング）は1,000以上には上がらないというわけなんだ（なんという過酷なゲーム！）。

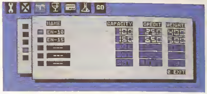
だから，お金があまったら，どんどんC.L.UNITを買っておくようにしよう。5クレジットで100ユニット買うことができるゾ。

WEAPON（ウェポン=武器）



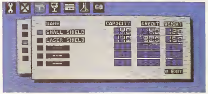
とりあえず最初はスモール・ボムあたりが適当。バルカンははじめから装備しているので，買う必要はなし。

ENGINE（エンジン）



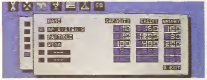
これを買わないと，オンディーナの外の宇宙へでることができない。他の物を先に買ったためお金が足りなくなって，いきなりハマってしまわないように！

SHIELD（シールド）



これを持っていると，敵の攻撃によるダメージの多くをシールドに集中させることができる。つまり，シールドがこわれるまでは，他のエンジンや武器はほとんどダメージを受けないというわけだ。一種のお守りのような物だと思ってもらえばいい。ただし，これを買うか買わないかはキミの判断におまかせシマス。

OPTION（オプション）



さまざまな機能を持った特別な付属装備。はじめのうちは特に買う必要はないだろう。お金に余裕ができてから買うべし。それでは，ここにオプションの種類と効用を書いておこう。

●AUTO PILOT（オート・パイロット）
何ターンか前の位置にもどる。ターンというのは，移動したり，別の方向を向いたりした回数のこと。そのもどれるターン数は，オート・パイロットの性能により異なり，第2表のCapacityの値と一致する。ただし，ゲートに入るとターンがクリアされてしまうので注意！

●PARTICLE（パーティクル）
敵と出会う確率が下がる。ふつうのParticleは30ターン，Particle N100になると200ターンの間有効。

●E.W.S（アーリー・ワーニング・システム）
戦闘時に敵に先制攻撃をかける確率が高くなる。W100で30%，W3000Mで100%アップする。

★WEAPON(武器)

種　類	名　称	Capacity	エネルギー消費量	Credit	Weight	開発順番
バルカン	Balkan(バルカン)	40	×1/10	40	50	—
	Super Balkan(スーパー・バルカン)	300	〃	500	50	4
ボ　ム	Small Bomb(スモール・ボム)	150	×1/2	35	300	—
	Tron Bomb(トロン・ボム)	350	〃	120	350	1
	Flash Bomb(フラッシュ・ボム)	600	〃	600	400	12
ブラスター	Beam Rifle(ビーム・ライフル)	40	×1/10	45	350	—
	Plasma Gun(プラズマ・ガン)	90	〃	200	420	—
	Mega Bazooka(メガ・バズーカ)	180	〃	250	400	2
	Hawk Blaster(ホーク・ブラスター)	320	〃	500	520	5
	Super Hawk Blaster(スーパー・ホーク・ブラスター)	450	〃	1000	700	17
	GA-100	500	〃	1200	650	19
スウォード	Laser Sword(レーザー・スウォード)	200	〃	1000	65	—
	Laser Z Sword(レーザーZスウォード)	240	〃	1450	110	—
	Alpha Sword(アルファ・スウォード)	380	〃	2400	150	—
	Super Alpha Sword(スーパー・アルファ・スウォード)	470	〃	4800	220	—
	ST-250N	500	〃	6000	70	18
ランチャー	Fighter Launcher(ファイター・ランチャー)	250	〃	2400	230	6
	Spin Crusher(スピン・クラッシャー)	500	〃	3600	220	16

★SHIELD(シールド)

	Small Shield(スモール・シールド)	40	×1/10	40	120	—
	Laser Shield(レーザー・シールド)	110	〃	300	150	
	Magnetic Shield(マグネチック・シールド)	240	〃	500	180	3
	Plasma Shield(プラズマ・シールド)	360	〃	800	180	8
	RM-1000	500	〃	1250	100	20

★ENGINE(エンジン)

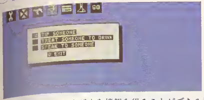
	EN-10	100		250	400	—
	EN-15	160		650	500	—
	EN-100S	450		1000	450	10
	EN-100M	720		1500	600	13
	EN-1000	960		2100	600	22

★OPTION(オプション)

AUTO PILOT	AP System 5	10	×1	150	100	—
	AP System 5M	20	〃	350	200	7
	AP System 15	30	〃	600	300	9
	AP System 40Z	40	〃	1200	400	11
	AP System Z	50	〃	1800	500	21
PARTICLE	Particle(パーティクル)	10	〃	1200	30	—
	Particle N100	40	〃	2400	200	14
E.W.S	W100	100	〃	400	300	—
	W3000M	200	〃	900	350	15

(注)
- このデータは，PC-9801版をもとにしたものです。
- エネルギー消費量は，×1で1メモリ分です。
- 開発順番で—印は，ゲームがはじまったときに売りにだされているものです。
- 開発順番18～22は，コミューン，インバースの選択を行なったあと，1～16の武器の開発に引きつづいて開発が行なわれます。

④PUB(パブ)



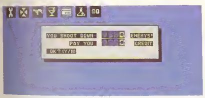
ゲームに関するさまざまな情報を得ることができる酒場。その情報は，各ステーションによってまったくちがう。セーブしておいてから，お金を使いまくって情報をすべて聞きだすといいだろう。

●TIP SOMEONE(チップをやる)
あげた金額に応じて情報が変わる。

●TREAT SOMEONE TO DRINK(酒をおごる)
酒1杯が10クレジット。チップをやるときとは1ケタちがうので，多くやりすぎないようにしよう。

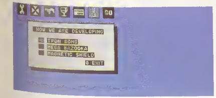
●SPEAK TO SOMEONE(話しかける)
タダで情報が得られるけど，それほどたいした内容のものはない。

⑤賞金交換所



敵を倒した数（SHOOT DOWN）に応じて，賞金にかえることができる。ただし，必ずしも倒した数と賞金とが比例するとはかぎらない。強い敵を倒したほうが，より多い金額を得ることができるんだ。また，ブラスティーが1度に持てる金額の上限は9,999なので，賞金を得ると持ち金が9,999を越えてしまうような場合は，先に今持っているお金を使ってから賞金を得たほうが経済的だよね。

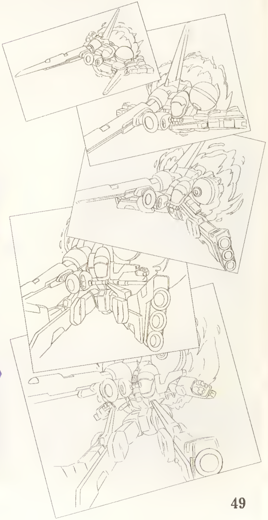
⑥LABO〈新型兵器開発局〉



ブラスティーの新兵器を三つずつ開発している研究所。それらが完成すると，装備売買所で売りだされることになる。でも，ただバクゼンとそれを待っていたのでは，ひとつの兵器が完成するまでにかなりの時間を要することになる。そこで，キミが研究資金を投資して，その開発ペースを早めることができるんだ。ただし，ここでその表示の意味を取りちがえないでほしい。たとえば，90%できているときにキミがいくらか投資して，さらに50%開発が進んだと表示がでたならば，それは残りの10%のうちの50%，つまり全体の5%の開発が進み，95%になったということなんだ。決して，90+50=140%ということではないゾ。

⑦GO〈出撃〉

これを選ぶと，いよいよ宇宙ステーションから出撃することができる。もちろん，エンジンは持っているよね？



画面構成をマスターせよ!

『ブラスティー』の画面構成はなかなか複雑だ。英語ばかりなので，とっつきにくいという人もいるんじゃないかな。そんな人のために，ここではひとつひとつのパラメーターをていねいに説明していこう。ゲームを解くうえで役に立つこともいろいろ含まれているゾ。



●コンピュータ・ラーニング

コンピュータの経験値をあらわす。敵を倒すごとに上昇していくが，そのあがりかたは敵によってちがう。また，クリーン・ヒットがでると，ふだんの倍近くの経験値が得られるんだ。コンピュータ・ラーニングの値が1,000上がるごとに，ブラスティーのレベルも1ずつ上がっていく(第3表)。コンピュータ・ラーニングの値が高いと，それだけこちらの攻撃が命中する確率も高くなるゾ。

●パワー

ブラスティーの持つエネルギーの残量を示す。移動をしていると少しずつ減っていくし，武器などを使用することによっても減る（減りかたはその品のWEIGHT(ウエイト)の値に関係している)。宇宙ステーションでちょくちょく補給しよう。

●ファンクション・ドロップ

ブラスティーが受けたダメージの量をあらわす。無傷のときが0％で，100％になると爆発してしまい，ゲーム・オーバー。宇宙ステーションで修理することによって，数値を下げることができる。

●デストラクティブ・パワー

ブラスティーの総合的な破壊力をあらわす。良い武器を持てば持つほど，この値が上がるのはモチロン。

●クイック・モーション

ブラスティーの敏しょう性をあらわす。この値が高くなると，敵からの攻撃が避けやすくなるし，敵より先に攻撃ができるようになる。場合によっては，3ターン連続攻撃（敵が一度も攻撃しないうちに，3回連続して攻撃すること）なんてこともできるんだ。高性能のエンジンを持つほどこの値は上がるけど，装備が多いと逆に下がってしまうこともあるので注意!!。

●コンピュータ・ラーニング ユニット

コンピュータ・ラーニングの最大値をあらわす。ユニットを宇宙ステーションで買うことによって，その値を上げることができる。なるべくなら，いつでもコンピュータ・ラーニングの値を上まわるようにキープしておきたい。

●シュート・ダウン

以前に賞金を交換したときから今までにブラスティーが倒した敵の総数をあらわす。賞金交換所で賞金と交換すると，この値は0になる。

●トータル

この黄色のメモリは，ブラスティーが今まで倒した敵の総数を，右から順に点滅しているかどうかによって2進法で表現している。つまり，今の段階では，8＋2＋1＝11匹倒したということになる。ゲームが終わるころには，まん中よりもちょっと左よりの位置ぐらいにきているはずだ。

●クレジット

持っているお金の量をあらわす。敵を倒して，どんどん増やせ！

《第3表》ブラスティー・レベル一覧表

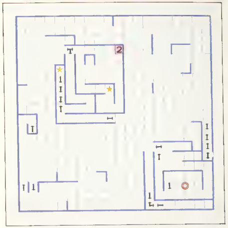
レベル	必要なコンピュータ・ラーニング	通　　称
1	1000	PRIVATE (プライベート)
2	2000	BATTLER (バトラー)
3	3000	SOLDIER (ソルジャー)
4	4000	KNIGHT (ナイト)
5	5000	SNIPER (スナイパー)
6	6000	COMMANDER (コマンダー)
7	7000	SPECIAL COMMANDER (スペシャル・コマンダー)
8	8000	STAR FIGHTER (スター・ファイター)
9	9000	CAPTAIN (キャプテン)
10	10000	FREENER (フリーナー)

第1部 めざせ,リベリオン!!

Stage 1:Mother Ship

ゲームがはじまって最初のステージ。とにかく敵を倒して，コンピュータ・ラーニングとシュート・ダウンをビシバシかせぎまくろう。敵がなかなかでてこなくて困っているキミ，ここにでているマップをよく見てくれ。

マップの中の矢印のある地点を矢印の方向に進むと，必ず敵が出現するようになっているんだ。オマケにそこは何度でも敵が現れるから，同じところを行ったりきたりしていれば，確実に強くなれるってワケだ。パワーが残り少なくなるか，ファンクション・ドロップが70％ぐらいになってしまったら，オンディーナに帰還すればいい。ステージ1に登場する敵，アグレスではもうもの足りなくなってきたという人は，ゲートをくぐってステージ2に行ってみるのもいいだろうね。また，各所に散らばっているメッセージは，なるべく読んでおくように。ゲームのストーリーを理解するのに欠かせない情報が得られるゾ。



〔マップ記号説明〕
◎…オンディーナ（宇宙ステーション）
★…メッセージ
2…ステージ2へ行くゲート

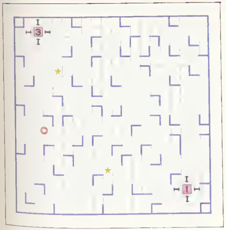


▲オンディーナの奥へは，何かのパワーが働いて入れない。ここへ入れるようになると……。



▲もっとも弱い敵，アグレスと遭遇(そうぐう)！ まずはガンナーに変形してから攻撃せよ！

Stage 2:Rock



〔マップ記号説明〕
◎…バルバウス（中立サイド）
★…メッセージ
1…ステージ1へ行くゲート
3…ステージ3へ行くゲート

カギかっこによって構成されたステージ。別名，宇宙の『……』(わかるかな～)。このステージには，バグレスという敵メカが出現する。アグレスの改良版とはいうものの，それほど強くはないし，1匹あたりの賞金がアグレスよりも高いので，ここで戦闘をくりかえしたほうがステージ1よりも効率的だ。ダメージがある程度たまったら，バルバウスという宇宙ステーションで修理をすればいい。ただし，このバルバウスは中立サイドなので，武器の売買はできないゾ。どうしても武器を買いたいという人は，ステージ1のオンディーナへもどるか，必死の覚悟でステージ3の宇宙ステーションへ向かうしかない。3の位置のゲートをくぐれば，そこはステージ3だ！ 1のゲートから3のゲートへ行くには，ひたすら前進して（11, 1）の座標へ行き，そこから左へ直進すれば簡単にたどりつけるゾ。これほどゲート間が移動しやすい面はないネ。



▲賞金交換所でシュート・ダウンをお金に交換！お金をためてブラスティーの装備をパワーアップ！



▲前方にゲートを発見！ここへ入れば，つぎのステージへ行くことができるのだ。

Stage 3:Planet

ステージ名どおり，惑星が大量に存在している面。惑星の正面へ行くとカッコいいアニメーションが見れるので，それを楽しんでみるのもいいかも。

さて，このステージは今までのステージとくらべると，それほどちがった点は見られない。バブレイという新しい敵メカがでてくるけど，レーザー・スウォードさえ持っていれば楽勝で倒せるはずだ。ひたすら敵を倒してお金を集め，より強い装備を身につけるようにつとめよう。

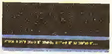
このステージには，リヒトホーンという宇宙ステーションと，フィールウォークスという中立サイドがあるので，ここまでくればもうオンディーナへもどる必要はなくなる。ここを本拠地として戦闘をくりかえせるわけだ。

また，このステージのメッセージを読むと，物語のあらすじが少しずつつかめてくる。どうやらブラスティーの属しているコミューンがこの閉宇宙を統治しているらしいんだ。はたして，ほんとうにインバースは悪者なのだろうか？

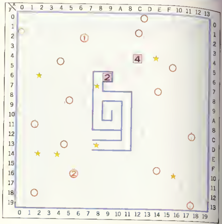
ウーン，物語が盛りあがってきたぜ！



▲とってもキレイな惑星。遠くからグーンとせまってくるのは迫力があるゾ。



▲ムムッ，これはスゴイ情報だ。バリアントというのは，ロボットの総称。それをコミューンが作っているとはどういうことなんだろう？



〔マップ記号説明〕
①…フィールウォークス（中立サイド）
②…リヒトホーン（宇宙ステーション）
★…メッセージ
2…ステージ2へ行くゲート
4…ステージ4へ行くゲート
○…惑星

史上初公開！ ブラスティー・戦闘計算式のすべて

1 自分の攻撃

①命中率

$$\frac{\text{自分のSTR}}{\text{敵のDEX/80}}\times〔0.8\sim1.2〕\times\begin{cases}\text{敵のシールドor飛行形態が}\\ \text{DNなら }0.5\\ \text{OFFなら }1\end{cases}(\%)$$

②ダメージ

$$\frac{\text{使ったWeaponのCapacity}\times10}{\text{敵のCapacity}}(\%)$$

③クリーン・ヒット

攻撃が命中したとき $\left(\frac{\text{EXP}}{1000}+1\right)$ %の確率ででる。

その際EXPのアップはふつうの2倍

2 敵の攻撃

①命中率

$$\frac{\text{敵のDEX}}{\text{自分のDEX/50}}\times〔0.8\sim1.2〕\times\begin{cases}\text{自分のシールドが}\\ \text{DNなら }0.5\\ \text{OFFなら }1\end{cases}\times\begin{cases}\text{ブラスティーの形態が}\\ \text{ガンナーなら }1\\ \text{シューターなら}0.5\end{cases}(\%)$$

②ダメージ

・シールド…… $\frac{1000}{\text{シールドのCapacity}}\times〔0.8\sim1.2〕(\%)$

・その他……… $\frac{\text{敵の使用したWeaponのCapacity}\times10}{\text{DEX/100}+\text{STR/100}}\times〔0.8\sim1.2〕(\%)$

Stage 4:Wave

迷路が波打ったような形になっているので，WAVEと名づけられているステージ。ここがブラスティーにとって最初の試練となるところだ。（9，9）の座標から（A，9）へ向かう直線コースでは，なんと1歩進むごとに必ずクラブレイという強敵がでてくる。途中で力つきてゲーム・オーバーになってしまう人も多くいるだろう。直線コースに入る前に，ブラスティーを十分鍛えておくようにしよう。

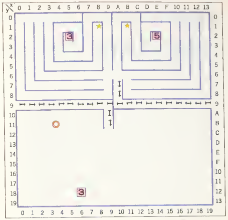
でも，ある程度強くなったブラスティーにとっては，この直線コースは絶好のお金のかせぎ場所となってくれる。なにしろ，ウロウロしなくても進んでいくだけで，つぎつぎとクラブレイが現れてくるのだから。いまいち生き残る自信がないという人は，オート・パイロットというアイテムを買っていけばいい。ブラスティーがピンチになったときにそれを使えば，敵に遭遇（そうぐう）することなく何歩か前の地点へもどることができるんだ。つまり，オート・パイロットで脱走できる範囲内の直線コースを行ったりきたりしていれば，いくらでもお金がかせげるってワケさ！



▲中立サイドのタルカス。この中ではいかなる戦闘行為も禁止されているという。なんか「ガンダム」のサイド6みたいだネ

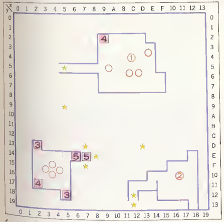


▲コンピュータ・ラーニングが1,000増えるごとに，ブラスティーはこんなふうにレベルアップする。ただしレベルアップはステーション内でしかできないことをお忘れなく。



〔マップ記号説明〕
◎…タルカス（中立サイド）
★…メッセージ
3…ステージ3へ行くゲート
5…ステージ5へ行くゲート

Stage 5:Inverce



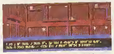
〔マップ記号説明〕
①…エル・ド・ラン
（インバースのステーション）
②…リベリオン
（伝説のステーション）
★…メッセージ
3…ステージ3へ行くゲート
4…ステージ4へ行くゲート
5…ステージ5内でワープしあうゲート
○…惑星

ついにやってきた最終ステージ。まずいきなりイジワルなワナがブラスティーを待ち受けている。三つあるゲートの中から正しい場所を選ばないと，ステージ3へもどされてしまうんだ。でもまあ，ここにでているマップを参照してくれれば，無事にぬけだすことができるだろう。あとで紹介する隠しコマンドを使って自分の座標を確認していけば，より確実だゾ。

このステージには，伝説のステーションと噂（うわさ）に聞いていた，リベリオンがある。そこでは，このゲームの結末を決める重大な選択（せんたく）をすることになるんだ。その選択をする前にエル・ド・ランへ行こうとしても，不思議な力が働いていて（5，5）の座標を通過することができない。とにかく，リベリオンへ行くのが先決だというわけだ。



▲ついに伝説のステーション，リベリオンを発見！　この中ではいったい何がキミを待ち受けているのか？



▲どうやらこのメッセージが，このゲームの最終目的を暗示しているようだ。ということは，キミの取るべき正しい態度は‥‥

第2部

運命の選択! そして物語は終幕へ…

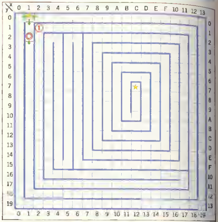
Station:Revallion(リベリオン)

数々の困難を乗りこえ，ようやく伝説のステーション「リベリオン」にたどり着いたブラスティー。リベリオンの中へ入ると，今までのステーションとはちょっとちがって，いきなり迷路が広がっている。そう，こうした迷路が，このゲームの後半の舞台となっていくんだ。とりあえずはシューターに変形して，迷路をどんどん進んでいってみよう。シューターになっていれば，分岐点に着くまで勝手に進んでいってくれるから操作がとても楽なんだ。

そして，ある程度迷路を進んでいくと，◎の位置でいよいよキミは重大な選択をせまられることになる。「おまえに選択権を与えよう。コミューンのままか，インバースとしてこの世界を解放するか……？　どうだ，インバースの同志にならないか？」

この選択にYESと答えるか，NOと答えるかはキミにおまかせするとしよう（今までのいろいろなメッセージから考えてみてね)。ただし，この答えによって，ゲームの結末が変わってしまうことをお忘れなく。コミューンのままなら，敵の本拠地エル・ド・ランを破壊しに行けばいいんだし，インバースの仲間になったなら，ステージ1のオンディーナへもどり，コミューンを壊滅させればいいんだ。いずれにせよ，この選択の前にデータをセーブしておいて，2とおりの結末の両方を見るというのが頭のいいやりかただろうね。

なお，インバースの同志になると，①の地点からリベリオンの外へだされるが，その際にパワー・メーカーというアイテムが手に入るゾ。パワー・メーカーはオンディーナへ行くまでは絶対に使うな／



〔マップ記号説明〕
◎…選択をせまられる場所
★…メッセージ
①…本文参照
→…一方通行の壁



▲これが運命の選択だ。ここでどちらを選ぶかによってゲームの結末が大きく二つに分かれるのだ!!



▲インバースの同志になると，リベリオンの中でこんなにたくさんの物がもらえる。なかでもパワー・メーカーは大事だゾ。



▲ブラスティーがやられたり、パワーがゼロになったりすると、あわれブラスティーは宇宙のもくずとなってしまう。でも，パワーがゼロになっただけで何でコナゴナになってしまうんだろう？

こんな機能もあるゾ!!―ファンクションキー活用法



F1
このキーを押すと，ブラスティーが変形できる。ガンナーのときはシューターへ，シューターのときはガンナーへ。かっこいいアニメーションが見られるゾ／



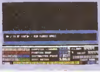
F2
このキーを押すと、現在のブラスティーの装備とダメージが表示されたウィンドウがひらかれる。くれぐれも，エンジンのダメージには常に気をくばっておくようにしようね。



F5
このキーを押すと，ゲームのセーブ/ロード・モードに入ることができる。自分がまだ弱いうちは，こまめにセーブをくり返していくのがコツだね。



F3
このキーを押すと，自分が装備しているオプションのどれかを使用することができる。パーティクルやパワー・メーカーを使うときに押すべし。



F4
このキーを押すと，目の前にある物の解説が表示される。特に意味のあるコメントはでてこないけど親切設計が何となくウレシイ。

Ending 1:コミューン編

それでは，ここで『ブラスティー』の2とおりの結末について詳しく解説していこう（これができたのも，スクウェアさんの多大なご協力があったおかげ。さすが，太っ腹／)。まずはエンディングの1として，自分がコミューンのままであった場合の展開だ。

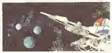
コミューンの戦士であるキミの最大の目的は，やっぱり宿敵インバースの本拠地をたたくこと。その本拠地が，ステージ5の上のほうにあるステーション，エル・ド・ランなんだ。

エル・ド・ランの中は，リベリオンと同様に迷路構造になっていて，しかも3階だてになっている。オマケに一方通行の壁は大量にあるし，ダミーのエレベータはいくつもあるしでモウ大変／　とにかく，ここに掲載したマップを参考にして，3階の◎の位置まで行ってみてくれ。そこにいるエリクセンという最強の敵を倒せば，インバースを壊滅させて，ゲームを終わらせることができるんだ。

でも、エンディングを見てもらえばわかると思うけど，この終わらせかたは完全なものではない。インバースを倒しても閉宇宙空間での戦争は決して終わりを告げることはないのだ。



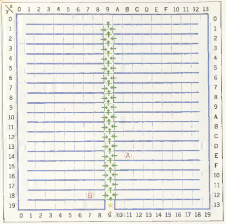
▲エル・ド・ランの中心部でエリクセンと対決!!　敵のクセに変形してくる手ごわいヤツだ。



▲インバースは倒したものの、ブラスティーはいつ終わるとも知れない戦いに今日も出撃していく・・・。

Station:Elle. De. Run(エル・ド・ラン)

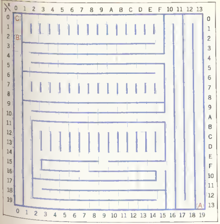
1F



〔マップ記号説明〕
Ⓐ…2FのⒶへ通じるエレベータ
Ⓑ…2FのⒷへ通じるエレベータ
★…メッセージ
→…一方通行の壁

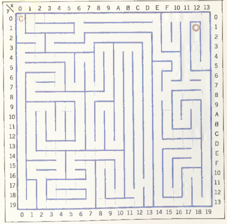
2F

〔マップ記号説明〕
Ⓐ…1FのⒶへ通じるエレベータ
Ⓑ…2FのⒷへ通じるエレベータ
Ⓒ…3FのⒸへ通じるエレベータ



3F

〔マップ記号説明〕
Ⓒ…2FのⒸへ通じるエレベータ
◎…エル・ド・ラン中心部



Ending 2:インバース編

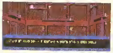
おつぎはブラスティーがコミューンからインバースへねがえったときの展開だ。キミがインバースの仲間になったのなら，もはやエル・ド・ランで戦う必要はまったくない。なにしろ，エル・ド・ランはインバースの本拠地なのだから。

さっそくエル・ド・ランへ入ってみると，そこではブラスティーの最強装備を3種類売っている。ST-250Nというスウォード，RM-1000というシールド，　そしてEN-1000というエンジンだ。この三つは必ず買っておくようにしよう。もしも，これらがまだ売っていなかったなら，LABOにどんどん投資して，開発を早めてやるべし。ここで最強装備にしておかないと，エンディング2を終わらせるのはツライぞ！

さて，インバースの仲間となったキミの最終目的は，コミューンの本拠地であるステーション，オンディーナを破壊することだ(なかなかスゴイどんでん返しだなあ)。よって，ステージ5からステージ1へ向かってどんどん逆もどりしていけばいいわけだ。



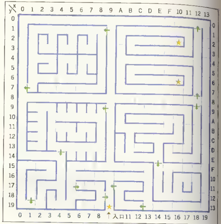
▲エル・ド・ランで売っている最強の3種類の武器。ここではまだ開発中だけど，ぜひとも手に入れておきたいね。



▲リヒトホーンでこのメッセージを見ておかないと，ステージ3のゲートはくぐれない。迷路で迷わないように。

Station:Lehitephone(リヒトホーン)

ところが，帰りのステージ3では，思わぬワナがしかけられている。何かの力が働いていて，(8，D)の地点を通りぬけることができなくなってしまっているんだ。その何かの力を解除するためには，ステーション「リヒトホーン」の中へ入って，あるメッセージを見てこなければならない。マップを参考にしてがんばってみてくれ。

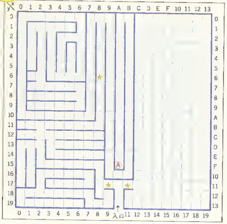


〔マップ記号説明〕
★…メッセージ
→…一方通行の壁

Station:On-Deana(オンディーナ)

1F

〔マップ記号説明〕
Ⓐ…2FのⒶへ通じるエレベータ
★…メッセージ



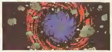
ステージ1へもどってくることができたなら，いよいよオンディーナでの最終決戦だ！　でも，オンディーナへ入るのはちょっと待ってくれ。ブラスティーのパワーがだいぶ減ってしまってるんじゃないかな？　オンディーナをクリアするためには，最強装備の最大パワーで入っていかないとツライんだ。こういうときにこそ，リベリオンでもらったパワー・メーカーを使えばいいんだよね。

ここで，パワー・メーカーについて少々補足しておこう。パワー・メーカーは，使うとブラスティーのパワーが満タンになるというとてもありがたいアイテムなんだけど，1度しか使えないし，使える場所も限られている。パワー・メーカーのエネルギー源は反物質。つまり，反物質で構成されたアステロイド群のほうを向いているときにしか，パワー・メーカーは使えないってことなんだ。だから，オンディーナにもっとも近い壁（？）でパワーを満タンにしておいて，速攻でオンディーナの中へ入るのがベストだろう。ゲーム・スタート時には通れなかった通路が，通れるようになっているはずだ。

オンディーナの中では，とにかくパーティクルをビシバシ使いまくるべし。それでなくても貴重なパワーを，ムダな戦闘で浪費することはできないからだ。なお，PC88版では，ガンナーで迷路内を進むと，たった3歩進んだだけでパワーが1メモリ減ってしまうので，必ずシューターで移動するようにしよう。スピン・クラッシャーさえ持っていれば，いちいちガンナーに変形しなくても敵を倒せると思うヨ。オンディーナの5Fがこのゲームのほんとうのラスト・ステージ。シューターになっていれば，分岐点がないので勝手に最後まで行ってくれるんだけど，オンディーナの中心部である◎の付近では，なんと今までに登場した敵が弱い順に総登場するのだ!!　そして，その最後にいるのが，最強のロボット，エリクセン。コイツは耐久力が非常に大きいから，ST-250Nでも使ってひたすら切りまくるしかない。閉宇宙を解放できるかどうかは，キミの腕にかかっているんだゾ!!



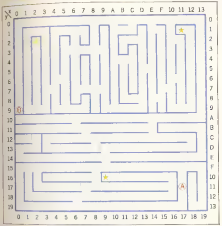
▲ここがコミューンの中心部。はたしてキミには，最後の敵エリクセンが倒せるだろうか？



▲大爆発を起こしてくだけ散る閉宇宙。ヤッタ！ついに人々に平和を取りもどすことができたのだ！！

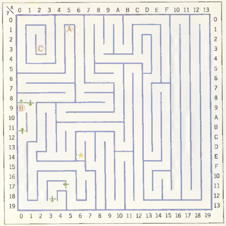
2F

〔マップ記号説明〕
Ⓐ…1FのⒶへ通じるエレベータ
Ⓑ…3FのⒷへ通じるエレベータ
★…メッセージ



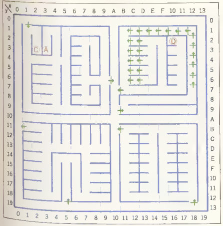
3F

〔マップ記号説明〕
Ⓐ…1FのⒶへ通じるエレベータ
Ⓑ…2FのⒷへ通じるエレベータ
Ⓒ…4FのⒸへ通じるエレベータ
★…メッセージ
→…一方通行の壁



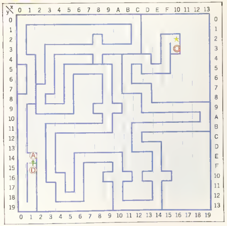
4F

〔マップ記号説明〕
Ⓐ…1FのⒶへ通じるエレベータ
Ⓒ…3FのⒸへ通じるエレベータ
Ⓓ…5FのⒹへ通じるエレベータ
→…一方通行の壁



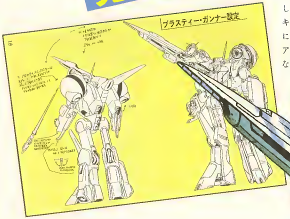
5F

〔マップ記号説明〕
Ⓐ…1FのⒶへ通じるエレベータ
Ⓓ…4FのⒹへ通じるエレベータ
★…メッセージ
◎…オンディーナ中心部
→…一方通行の壁



完全保存版!! ブラスティー全アニメ画面大公開!!

さすがに日本サンライズとスクウェアが手を組んで製作したソフトだけあって，このゲームでは，ひとつひとつのキャラクターそれぞれに，セル画，原画，動画などが完璧に用意されている。今回は，その完全資料とパソコンの全アニメ画面を一挙にドーンと掲載してみた。アニメファンなら泣いて喜ぶスペシャル企画だぜ！


ブラスティー・ガンナー設定

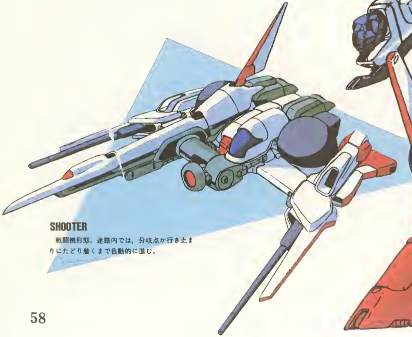


GUNNER

ロボット形態。戦闘時には有利だが，迷路内の移動時にはエネルギーの消費が大きい。

BLASSTY〈ブラスティー〉

オンディーナのラボで開発された，コミューンの最新鋭クルーズ・チェイサー。ガンナーとシューターの両方の形態を持ち，武器・エンジン・コンピュータなどはすべて内部カートリッジ式なので，パーツの交換は簡単である。試作タイプなので，１体しか生産されていない。



SHOOTER

戦闘機形態。迷路内では，分岐点か行き止まりにたどり着くまで自動的に進む。

BALKAN

スウォードを格納しているポットの先に装備されている。



BOMB

背中のポッドに格納してあり，敵に向かって発射するかなり強力な武器だ。



GUN

ショルダー・チェイサー（肩の銃）に装備される。



SWORD

腕にあるポッドに格納される。値段がはるぶん，威力は絶大。

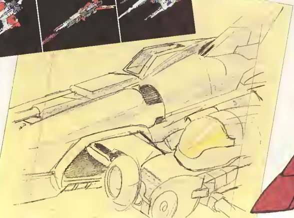


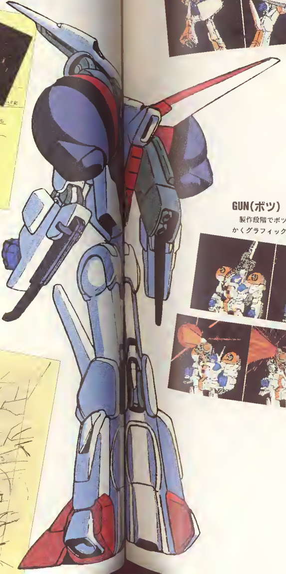


LAUNCHER

シューターのときに使用できる唯一の武器。高価だが，装備しておいたほうが無難。



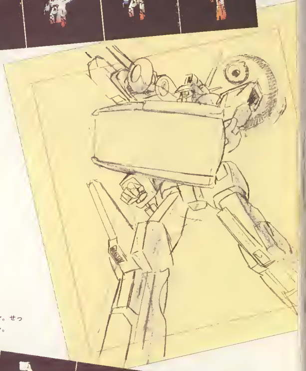




SHIELD

すべてのシールドがレーザー方式なので，敵のレーザーやミサイルなどの攻撃をかわすことができる。





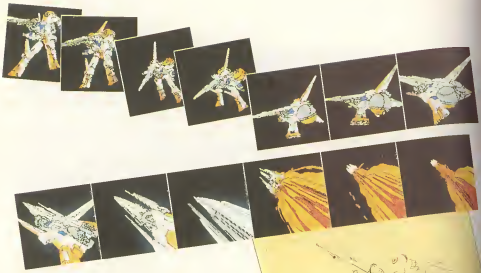
GUN(ボツ)

製作段階でボツになってしまったガン。せっかくグラフィックはできていたのに……。





CHANGE 1(ガンナー→シューター)



CHANGE 2(シューター→ガンナー)

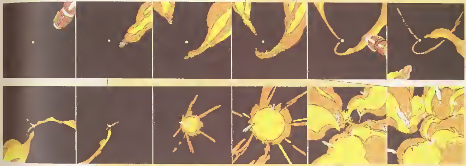


DESTROY

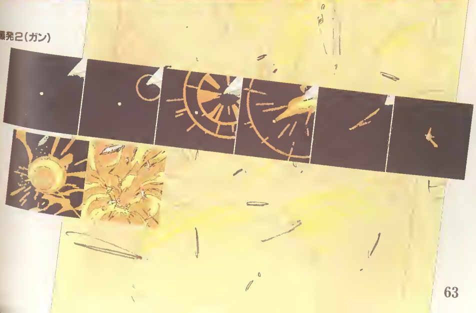
ブラスティーがやられてしまったときのグラフィック・パターン。コイツはあまり見たくない!



爆発1(ミサイル)



爆発2(ガン)



AGRESS〈アグレス〉

人間型メカ。主に格闘戦用。武器は，レーザー・スウォードと厚い装甲を利用した体当たり。

Capacity : 20

Dex : 500

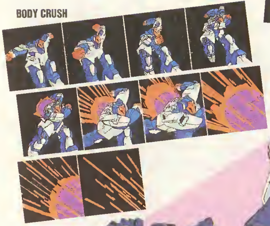
Exp up（倒したときに得られるコンピュータ・ラーニングの値）: 0～10

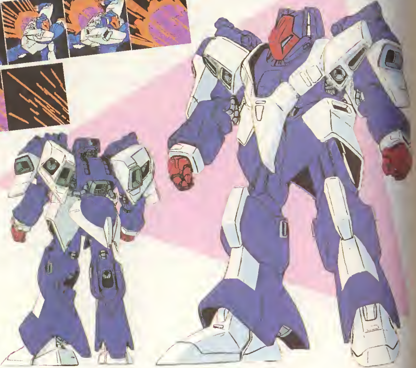


SWORD



BODY CRUSH





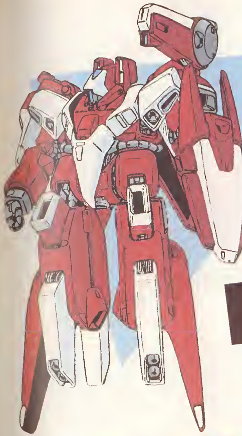
BAGRESS〈バグレス〉

アグレスの改良版。足に巨大なブースターを装備し，高速移動を可能にした。武器はレーザー・スウォードとミサイル，他にシールドを装備している。

Capacity : 30

Dex : 700

Exp up : 10～20



SWORD



MISSILE



SHIELD



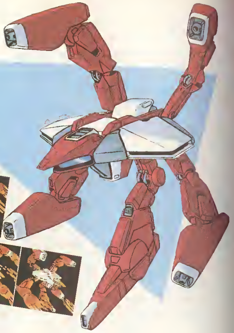
BUBRAY〈バブレイ〉

非人間型メカ。小回りがきくので，アステロイド群などでの戦闘向き。武器は，レーザー。

Capacity : 60

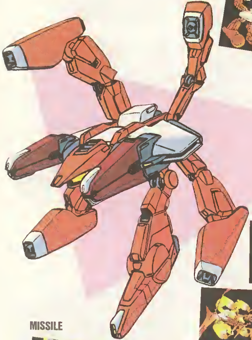
Dex : 1000

Exp up : 20〜30



LASER





CRUBRAY〈クラブレイ〉

バブレイの改良版。前頭部両脇にミサイル・ランチャーを装備した。武器は，レーザーとミサイル。

Capacity : 70

Dex : 1500

Exp up : 40〜50

LASER



MISSILE



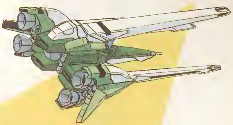
CLASTER〈クラスター〉

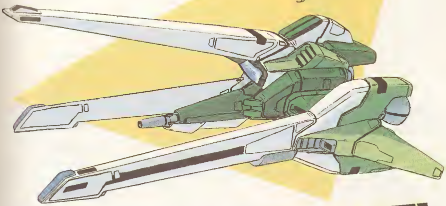
戦闘機型メカ。もともと重力圏内での戦闘用だったが，その高機動性を十分いかし，広域宇宙戦用へと目的変換した。武器は，レーザーと体当たり。

Capacity : 100

Dex : 3000

Exp up : 50〜60





LASER



BODY CRUSH



DAGLASTER〈ダグラスター〉

クラスターの改良版。2本の腕を装備して，ある程度の格闘戦も可能になった。ミサイル・ランチャーも装備している。武器は，体当たりとミサイル。

Capacity : 120
Dex 4000
Exp up : 60～70



BODY CRUSH



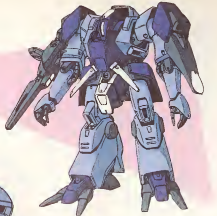
MISSILE

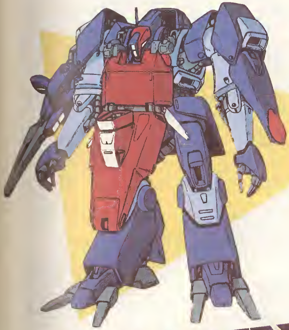


D·D〈ディー·ディー〉

人間型メカ。スラスターなどを多数装備することによって，高機動格闘機を可能にした。これで，万能型メカへと一歩近づいたといえる。武器は，ビーム・サーベルとレーザー。なお，ゲーム中には登場しない。

Capacity : ?
Dex . ?
Exp up · ?





E·D·D〈イー·ディー·ディー〉

D・Dの改良版。可変式のシールドを装備。武器は，ビーム・サーベルとレーザー。

Capacity . 200
Dex : 6000
Exp up : 70～80

SWORD





LASER



SHIELD



ELIXEN〈エリクセン〉

4本の腕を持つ，最強の敵メカ。おまけに変形までする。武器は，飛行形態時のレーザーと，戦闘形態の広角レーザー。

Capacity : 400
Dex : 9000
Exp up : 90〜1000



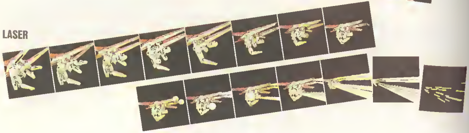
CHANGE 1



CHANGE 2



LASER



隠しコマンド大全集!!

正直言って，この『ブラスティー』というゲームはとても難しい。マジメにやっていたのでは，よほど根気のある人でないと最後まで行けないんじゃないかな。そこで，スクウェアの吉田さんのご好意もあって，ここに『ブラスティー』のさまざまな隠しコマンドをご紹介しよう。キミの冒険で役立ってくれることはマチガイないゾ！

①自分の座標を調べる



◀こんなふうに，自分のいる座標が表示されるのだ！（ＰＣ-88版より）

広大な宇宙空間では，自分が今どこにいるのか迷ってしまうこともしばしば。そんなときは，このコマンドを使えば一発で自分のいる座標がわかっちゃう。もちろん，各ステーションの迷路の中でもこのコマンドは使えるヨ。

●PC-8801版

［SHIFT］＋［CTRL］＋［ROLL—UP］キーを同時に押す。

（表示例）　00　X（01）　Y（04）
（方向：01／00←→02／03）
↑ 自分の向いている方向　↑ 自分のいる座標(16進数)

●PC-9801版

［CAPS］をOFF，［カナ］をONにして，［CTRL］＋［SHIFT］＋［GRPH］＋［XFER］を同時に押す。

（表示例）　16　18　3　6
（方向：02／03←→01／00）
↑ Y座標(10進数)　↑ X座標(10進数)　↑ 自分の向き　↑ マップ・ナンバー

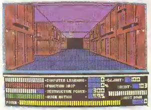
●X1版

［CAPS］をOFF，［カナ］をONにして，［CTRL］＋［SHIFT］＋［＊］を同時に押す。

（表示例）ＰＣ-8801版と同じ

②オンディーナの中で敵と会う(PC-88版のみ)

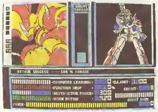
本来は戦闘が禁止されているオンディーナの中で，ゲームがはじまったときにいきなり何度も敵と出会えちゃうスペシャル・コマンド!! ［SHIFT］＋［CTRL］＋［ROLL-UP］キーを同時に，オンディーナの中で押せばいい。オンディーナの中だからパワーも減らないし，どんどんお金とコンピュータ・ラーニングをかせぐことができるゾ!!



◀ホラね，またゲームがはじまったばかりのデータなのに，オンディーナの中で敵と会ってるでしょ。

③いきなりバルカンを撃つ(PC-88版のみ)

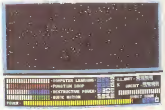
戦闘モードになって，攻撃パターンを選ぶときになったら，［E］のキーを押してみよう。なんと，ブラスティーがいきなりバルカンを撃ちだしてしまうのだ。これはサンプル段階の隠しコマンドのなごりなんだそうで，たとえブラスティーがバルカンを持っていなくても，また，たとえシューターの形態のときでもできてしまうんだ。



◀なんとなく左画面がバグッているようだけど，これも隠しコマンドのせい。

④C.L.UNITとCREDITを9999にする(PC-98版のみ)

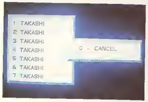
はっきり言って，これは最強の隠しコマンド。これさえ知っていれば，簡単にブラスティーが最強装備になっちゃうもんね。だけど，さすがに吉田さんも，このコマンドをズバリとは教えてくれなかった。ただ，見ていたかぎりでは，いくつものキーを同時に押したり，ディスクを入れかえたりしていたような‥‥。正確なやりかたを発見した人は，ぜひレポートを送ってくださいね。



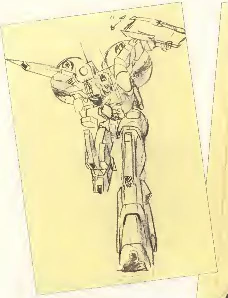
◀ガーン!!　いきなりこんなに強くなってしまった!! コンピュータ・ラーニングが0なのに，なんだかオカシイね。

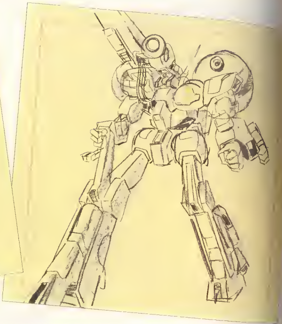
⑤いきなり強いデータでプレイする(X-1版のみ)

これは特別難しいコマンドじゃない。じつはX１版では最初からディスクの中に強いキャラクターのデータが入っているんだ。だから，OLD　CHARACTERではじめれば，いきなりゲームのラスト近くからもはじめられるってわけ。ちなみにデータの「TAKASHI」というのは，吉田さんの名前なんだヨ。



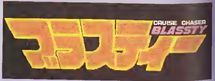
◀ゲゲッ，X１版には最初からこんなにデータが入ってるゾ!!





特別公開！試作段階の「ブラスティー」

長い間発売が遅れただけあって，このゲームは何度もシェイプアップしなおされたらしい。ボクがスクウェアに取材に行ったときに，ちょこっと見せてもらったのが，試作の段階のタイトル画面や，ロボットのグラフィック画面だった。製品バージョンとどう変わっているのか，くらべてみるとオモシロイかも……。





ALPHA

アルファ





●対応機種　ＰＣ－8801シリーズ（5" ディスク）
　　　　　　ＰＣ－9801シリーズ（3.5"，5" ディスク）
　　　　　　Ｘ１turboシリーズ（5" ディスク）
　　　　　　ＦＭ－７シリーズ（3.5"，5" ディスク）
●価　格 ￥5,900円
●発売日　86年７月８日
●発売元　スクウェア
●開発スタッフ

Program	ＰＣ88	須見　昭芳
		三枝　旬
		佐々木　茂彦
	ＰＣ98	山本　宏
	ＦＭ	杉谷　成一
		安達　景太郎
		森　剛之
	Ｘ１	矢野　栄二郎
Scenario		田中　弘道
Graphic		中田　浩美
		渋谷　員子
		杉山　里子
		今川　真奈美
Music		植松　伸夫

※なお，本記事は，スクウェアから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

「プロローグ」

21世紀中に，太陽系の惑星を探査し尽した人類は，開発目標を太陽系以外の惑星に向けた。その目的地はエリダヌス座イプシロン星系の惑星(アルファ)。地球から実に，10.7光年もの距離である。

しかし，宇宙船の航行スピードは光速のわずか数パーセントしか出せず，目的地到達まで数百年もの歳月を必要とする。人工冬眠などの技術も未だ確立していない人類に残された唯一の方法は，宇宙船内に巨大な居住区を設け，ひとつの社会を形成し，自給自足の生活を営みながら何世代にも渡って辿り着くしかなかったのである。

そして，西暦2101年，人類初の恒星間航行用宇宙船「ダイダロス」は，何万人もの人々を乗せ，遥かな惑星へ向けて，太陽系を旅立っていった。「ダイダロス」の旅は遠く果てしない旅であり，惑星に到着するのは最初に乗り込んだ人々から何世代も後の子孫達であったが，旅立つ人々の心は新しい星，未知の世界への希望と使命感に満ち溢れていた。

そして，長い，長い時が過ぎ去っていった……

時を経ること数世紀，最早，地球を離れた頃の人間は一人も生きてはいない。宇宙で生まれ，宇宙で育ち，船の中の都市と宇宙しか知らない人々の間には，当時の志を語る者すらいない。今や，「ダイダロス」には，地球を旅立った頃の夢や希望はなく，ただ無目的な人々が怠惰な日常を送っているだけだった。

恒星間航行用宇宙船「ダイダロス」の船内で，今，ひとつの物語が始まろうとしている。

船内を見渡す小高い丘にたたずむ，ひとりの少女。長い髪を風になびかせ，じっと一点を見つめている。

彼女の名はクリス。それが彼女の記憶のすべてであった……。

「このアニメーションが売り!!」

『アルファ』の最大のセールス・ポイントは，なんてったってクリスが動きまわるアニメーション処理！　見てやってください。この美しいグラフィック!!　パソコンの画面を見つめたまま，感激にうちふるえている人も多いんじゃないかな？



絵コンテ&ゲームヒント大公開！



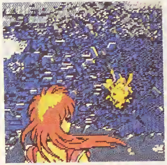
スクウェアのAVGは，いつもキチンとした設定書を書いてから作られている。AVGの設定書というと，だいたいアニメの絵コンテのような物になっている場合が多い。この『アルファ』もそうで，今回この本を作るにあたってスクウェアの田中さんから全絵コンテをお借りできたので，みなさんにお見せするとしよう。原画とパソコンの画面を対比させて楽しんでみてくれ。もちろん，ゲームのヒントや隠れキャラもバッチリだ!!

1



アニメーション
スタジアムの爆発

船内，居住区を見渡す小高い丘の上，1人たたずむ少女
「私の名はクリス……」
だが，それが彼女の覚えている事の全てであった。
突然、目前の居住区域で爆発が起こる。
「いったい，何が起こったの!?」
彼女は，自然に，火の手の方向に歩き始めていた。

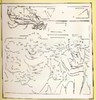


ここがゲームのスタート地点。クリスが丘の上から町を見降ろしている場面だ。突然，その目の前の居住区域で大爆発が起こった。「いったい何が起こったというの？」



■隠れキャラ：旗

2



アニメーション
炎上するスタジアム

破壊されたスタジアム。
逃げ惑う群集，『革命だ!!』
今まで，ぬるま湯にひたり切ったような生活しか体験した事のない住民達は、うろたえ逃げ回るばかりであった。
「革命ですって？ いったい誰が，何のために……？」



爆発地点へ歩いていくと，破壊されたスタジアムからたくさんの人々が逃げだしてきた。彼らは、口々に「革命だ！」と叫んでいる。とりあえずは、彼らからいろいろと話を聞いてみよう。



■隠れキャラ：リンコマーク

3



アニメーション
ネオンサイン

居住区域内のショッピング・センターの前，革命のさわぎのため，人影はほとんどない。



スタジアムのすぐ近くにあるショッピング・センターの前にやってきた。革命さわぎのせいで，店のまわりにはだれもいないようだ。中へ入ってみるべし。



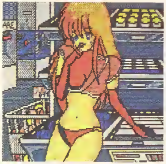
■隠れキャラ：へんな人

4



アニメーション
商品を手に取るクリス

ショップ店内。
様々なものが並んでいる。人影はない。
ここで有用な物を手に入れなければならないが残念ながらクリスはお金を全く持っていない。
「やだわ，ドロボーしなきゃならないなんて，…大丈夫かしら」

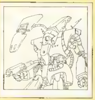


お店の中では，エネルギー・パック，タイマー，酸素マスクなどの品物を売っている。けれど，クリスはお金を持っていない。ドロボウするときのクリスのうしろめたそうな態度がなんともカワイイね。



■隠れキャラ：白い犬

5



アニメーション
ロボットのワイヤー，ケーブルなどが生物的にグニョグニョ動く

「御用だ!!」「キャーッ!!」
ポリス・ロボット登場。
住民の治安を維持するために設置された警察機構（政府直轄），彼らは全てロボットであり，ポリス・センターの中央コンピューターの司令により動いている。
レーザー・ガンさえあれば何とか撃退できる。運がよければ逃げ出せるかも…。



お店で何かを盗んで外へでようとすると，ポリス・ロボットが目の前に現れた！　コイツは住民の治安を維持するために犯罪者をつかまえるようにプログラミングされているんだ。レーザーガンがあれば，倒すことができるんだけど……。

■隠れキャラ：ボンタンアメ



6



アニメーション

牢屋内につながれるクリス。
ポリス　ロボットにつかまってしまったクリスは持ち物はおろか，服まで全て奪われ，鎖につながれて絶望感にうなだれる。
やがて，牢の戸が開き，ロボットが入っている。
「釈放だ，出ろ，おまえは住民リストに登録されていないので処分の対象外だ。」



クリスはポリス・ロボットに連行されて，ポリス・センターの牢獄に閉じこめられてしまった。しっかり，丸裸にして鎖でしばるなんて，なんとなくスクウェアの人たちの趣味がでているような……。



■隠れキャラ：変質者

7



アニメーション

ポリス・センター・刑務所，控え室。
「服だけは与えてやる。それを着てさっさと立ち去れ。」
ロホットはレーザーガンを手にしている。



しばらくすると，クリスはポリス・センターから釈放されることになった。なんでも，クリスの名前は「ダイダロス」の住民リストに登録されていないというのだ。いったい，これはどういうことなのだろう？



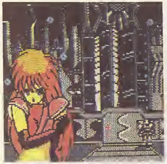
■隠れキャラ：たらこ

8



アニメーション
点滅するポリスセンターの明り

ポリス・センターの前。
高い塀に囲まれたポリス・センター，内部の監視塔からサーチ・ライトが点灯されている。
クリスの表情は疲れ切っている。
門の所に警備のロボットが立っている。



疲れきった表情で，ポリス・センターからでていくクリス。ちなみにキミは何度もこのポリス・センターにとらわれてしまうことだろう。ここへ来ると，持ち物をすべて奪われてしまうので要注意ダヨ。



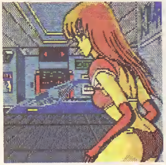
■隠れキャラ：ガチョーン

9



アニメーション
モーターカーが走ってくる

リニア・モーター・カーのステーション。今，1台のリニア・モーターカーが到着し，数人の人々が降りて来た。
「革命だってさあ，えらい事になったなあ。」
「ああ，でも，私はこれ以上，退屈な毎日には耐え切れない。私も参加しようと思ってるんだ。」「僕も，もう，何もかも管理されつづけるのはいやだ。今までどうして気付かなかったんだろう。」「よーし，革命に参加しよう！」



ここはリニア・モーターカーのステーション。ポリス・センターはカゼムという都市にあるから，ゲームのスタート地点サロウへもどるためには，このリニア・モーターカーを利用しなければいけないんだ。



■隠れキャラ：忍者

10



アニメーション
窓の外を流れる光

リニア・モーター・カーの車，窓の外を光が走って行く。



座席にすわって，ひとり物思いにふけるクリス。そのバックをつぎつぎと流れていく町の光り――ボクはこの場面のアニメーションが１番好きだな。



■隠れキャラ：忍者

11



アニメーション



革命派のアジト前。
いかつい男達が警備している。
気付いた時はすでに遅くクリスは彼らに捕えられてしまった。
「不審な娘だ，サブ・リーダーの所へ連行する!!」
「いやーっ，放して――，うぇーん。」



再び丘の上へもどってみると，クリスは数人の革命派の男たちに取りおさえられてしまった。この場面では，クリスが左右に小さく首をふるんだ。ウーン，これもカワイイ。



■隠れキャラ：白い犬

12



革命派アジト内。サブ・リーダー

「なんだ,てめえは,サツのイヌか?」

「ちがうわ,私,クリスっていう名前以外何も覚えてないの……」

「ほう,そいつあ気の毒になあ,どうだい,俺達と一緒にこの腐れ切った社会の建て直しをしねえか? 俺達のリーダーは今,ポリスに捕っちまってるが,必ず助け出すからよ。

「どうして革命をしなければならないの? それに,リーダーって一体誰なの?」

アニメーション
ニヤリと笑う



クリスは革命派のアジトへ連れていかれ，こんな顔の男と対面させられた。彼の名前は，アーノルド。革命派のサブ・リーダーをつとめているけど，わりと気のいいヤツなんだ。



■隠れキャラ：少女マンガの目

13



革命派アジトの廃墟

アジトは無残に破壊されている。

「ひどい,誰がこんなことを……」

がれきに埋っている男はまだ生きていた。「くっ,ポリスのやつらにやられた。みんな殺されちまった……,リーダーさえついてりゃなんとかなったかも知れねえ…… あんた,リーダーを助け出してくれ,たのむガクッ!」

「ポリスがこんなひどい事をするなんて許せないわ!!」

アニメーション

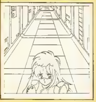


しばらくして再度丘の上へやってきてみると，なんとアジトが跡形もなく破壊されていた!! だれがこんなヒドイことをしたのだろう？ この場面では二つのアイテムを発見できるけど，すぐには取らないほうがいい。



■隠れキャラ：正義の味方おにぎり君

14



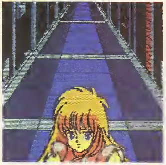
船内の通路。

通路は真っすぐに前後に続いている。不気味な機械音が通路にひびいている。

不安そうなクリス。

「この先は一体どこに続いているのかしら?」

アニメーション
通路門のパネル点滅



「ダイダロス」のほとんどは，こんな細長い通路によって構成されている。けっこう道が入りくんでいるので，キチンとマッピングすることが必要だ。どことなく前作「WILL」の通路に似ているネ。



■隠れキャラ：パンツ

15



牢屋の中に囚人が1人いる。話しかけるクリス。

アニメーション



カゼムの通路のどこかに，犯罪者をとらえておくための牢屋がある。ここにとらえられている人物こそがうわさの革命軍のリーダー，キースなのだ!



■隠れキャラ：お人形

16



革命派リーダーのキース。

牢屋の中の男は革命派のリーダーであった。彼と会話する事により，クリスは革命の真の意味を知る。

アニメーション



キースに会えたら，とにかく今回の革命に関することを質問しまくってみよう。いろいろな大切な情報を教えてもらえるはずだ。でも，これまた美形のキャラだねえ。キャラクター・デザインのお姉さんの好みなのかな?



■隠れキャラ：ブタ鼻

17



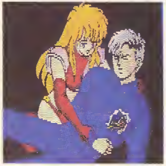
革命派リーダーがロボットに撃たれて死ぬ。

「あ,あとをたのむ…ガクン」

「うぇ〜ん,死なないで〜」

リーダーの傷口を見ると,血が流れてはいず,機械のような物が見える。「彼は,アンドロイドだったのね。でもどうして彼が革命派のリーダーになったの? いったい誰が彼を作ったの?」

アニメーション

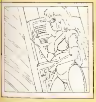


キースを助けだした瞬間，通路の奥からひと筋のせん光が走った。その直後，ドッと倒れこむキース……。ここでは大切な物をもらうことができるゾ。



■隠れキャラ：いててて

18



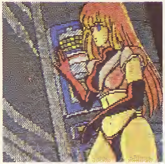
エレベーター入口。

ドアが閉っているが,その横に,カードを差し込めるようになっている。

クリスは,拾ったカードをさし込んで見た。すると案の定ドアが開き,エレベーターが停止している。

クリスがエレベーターに入ると,ドアは音もなく閉じた。

アニメーション
エレベーター横のコンピューターパネル点滅

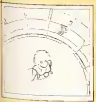


「ダイダロス」のいろんな場所にこんな感じのエレベータがある。これを使えば，もちろん地下へ降りていくことができるんだけど，ドアを開けるためにはアソコに落ちている×××が必要だ。



■隠れキャラ：ゾウのラクガキ

19

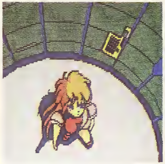


エレベーター内部

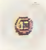
乗っているのはクリス1人。

ものすごい早さで,ぐんぐん上(下)に動いている。

アニメーション
上(下)に光が流れて行く



すごいスピードでエレベータが地下へ降りていく。単純にパレット機能を使っているだけなんだけど，なかなかうまく雰囲気をだしているね。



■隠れキャラ：10円玉

20



居住区域外の展望室。
窓の外には宇宙空間が広がり，星々が光り輝いている。
ここでは居住区の様に，遠心力による重力が働いていないため、無重力状態で，クリスの体はフワリと浮いてしまう。思う様に動きが止れない。

アニメーション
フワフワと浮いているクリス



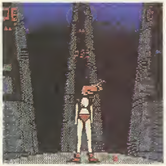
ふわふわとクリスが宙に浮かんでいる。そう，ここは無重力の天望ルーム。天井近くに浮かんでいるアレをぜひとも手に入れたいんだけど・…。

21



3台のエレベーター入口。
今までのエレベーターが常に1台ずつであったのに対し，ここでは3台のエレベーターのドアを開ける。カードも今までのものは使用できない。
「いったい，どのエレベーターに乗ったらいいのかしら。」

アニメーション
上下にエレベーターのパイプの中を光が走る

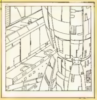


正面に三つならんだエレベータ。ここでも，さっきと同じ要領でドアを開けて，三つのうちのどれかに入っていかなければならない。だけど，さっきと同じ物が使えると思っているようでは、考えがアマイ！



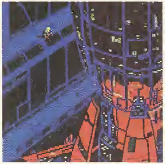
■隠れキャラ：タコ上げ

22



ポリス・センターの中央コンピューター。
このコンピューターが、全てのポリス・ロボットに司令を与えている。
ここさえ，破壊すればポリスの動きは完全に停止する。

アニメーション
点滅するメイン・コンピューター

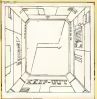


ついにポリス・センターのメイン、コンピュータを見つけたゾ／これさえ破壊すれば，ポリスの動きは完全に停止するはずだ。もう考えてるヒマはないぜ／　革命を成功させろ／



■隠れキャラ：たいこをたたくコアラ

23



レーダー室（又はコントロール・ブリッジ）のドア。
一般の人々は立ち入り出来ない様に，ドアは固く閉ざされている。
このドアを開けるためには特殊なマグネトロン・キーとパスワードが必要である。

アニメーション
ドアロックのパネル点滅，ドア開く

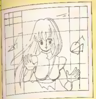


またもやリニア・モーターカーを使うと，今度はアレスやユライといったステーションへ行くことができる。そのどこかでマグネット、キーを手に入れれば，このドアを開けることができるんだ。でも，その周辺にはポリス・ロボットがたくさんいるので要注意。



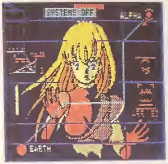
■隠れキャラ：逸見政孝アナの生写真

24



レーダー室（無人）内の航行図。
それに見入るクリス。
図は複雑な記号が多くて，よくはわからないが，地球を出発したダイダロスが，すでに目的地の惑星αに到着し，その軌道上を周回している事を知る。
「なぜ,こんな大事な事をみんなに教えないのかしら。いったい誰がこの船をコントロールしているの?」

アニメーション
レーダーマップ点滅

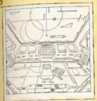


ドアをぬけると，そこはレーダー室。ここでクリスは，驚くべき事実に気づくことになる。いったいなぜ，ダイダロスがここに……？　物語はいよいよクライマックスだ//



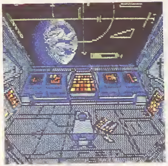
■隠れキャラ：天井の大盛

25



無人のコントロールブリッジ。正面のスクリーンには，目的の惑星αが見えている。

アニメーション
点滅するコンピューター
大気圏突入時の炎



ついにダイダロスのコントロール・ブリッジへやってきた。さあ，クリスはダイダロスを無事に惑星アルファ上に着陸させることができるだろうか？　クリスの笑顔と感動のエンディングがキミを待っているゾ!!

「アルファ」攻略のための重要用語辞典

●Agit〈アジト〉
革命派が行動の拠点(きょてん)としている場所。丘の南にある。ポリスの目をのがれて活動していたものの，クリスのあとをつけてきたポリス・ロボットにより発見，破壊されてしまう。その廃虚(はいきょ)からは，三つの武器が見つかる。

●Arnord〈アーノルド〉
革命派のサブ・リーダー。大柄な体で粗暴(そぼう)な一面も持つが，基本的に女の子に対してはやさしい。ほとんど記憶がなくて途方にくれていたクリスにも，いろいろと話を聞かせてくれる。

●Elevator〈エレベータ〉
ダイダロスの上部と下部を結ぶ移動機関。その上下スピードは，信じられないくらい超高速。なお，このエレベーターを利用するためには，横のスロットにある物をさしこまなければならない。

●Key〈鍵〉
ダイダロス内のロックされたドアを開けるために必要なアイテム。ゴールド・キーとマグネット・キーの2種類があり，それぞれ開けることのできるドアがちがう。

●Kieth〈キース〉
革命派のリーダー。ステーション「カゼム」の牢獄(ろうごく)に捕えられている。そこへ行くためには，ポリス・センター内である事をしなければならない。キースは死にぎわに，クリスにすばらしいアイテムをくれる。

●Laser Gun〈レーザーガン〉
クリスが何度もお世話になる武器。その破壊力は絶大でポリス・ロボットはもちろん，牢獄のロックをも破壊できる。たとえポリス・センターで奪われてしまっても，2回までは廃虚で再度手に入れることが可能。また，ときには逆に奪い返すことも……。

●Password〈パスワード〉
ダイダロスのコントロール・ブリッジのドアを開けるために必要な言葉。レーダー室のどこかに書かれている。ダイダロスとちゃんと対(つい)になっている言葉がパスワードになっているところが，芸がコマカイ！

●Police Center〈ポリス・センター〉
ステーション「カゼム」にある，ポリスの中心機関。ここに連行された者は，持ち物をすべて奪われて住民リストで調べあげられる。何度も捕われることになるだろうが，1度だけメッセージ表示が変わるのに注意!!

●Police Robot〈ポリス・ロボット〉
ダイダロス内を巡回している警備ロボット。しつこく何回もでてくるが，レーザー・ガンでどんどんやっつけるべし。また，状況に応じては，ロボットが持っているレーザー・ガンを奪い取ることも必要だ。

●Revolution〈革命〉
宇宙船ダイダロス内で起こった一大事件。キースを中心とする革命派がその火つけ役ではあるが，じつはこの革命は最初からしくまれた物だったのだ。ゲームを解き終えたときに，そのすべてがわかるはず。

●Shopping Center〈ショッピング・センター〉
エネルギー・パック，タイマー，酸素マスクを置いてある店。革命さわぎのせいで人っ子ひとりいないが，店の品を盗んだりするとポリス・ロボットがきてしまうので要注意。

●Station〈ステーション〉
ダイダロスの主要都市を結ぶモーターカーの駅。サロウ，カゼム，アレス，ユライ，ガルダの5か所にある。どのステーションとどのステーションが結ばれているのか，しっかりと把握しておくようにしよう。

これが全アイテムだっ!!



●ダイナマイト
かなりの破壊力があるけど，何かと組みあわせて使わないと……。

●レッドカード
エレベータに乗るために必要。

●シルバー・カード
ある場所のエレベータに乗るために必要。

●レーザー・ガン
このゲームで，一番お世話になるアイテム。

●マグネット・キー
これがないと，レーダー室に入れない。

●ゴールド・キー
ゲームの最後で必要になる。ポリスセンターで奪われないように注意しよう。

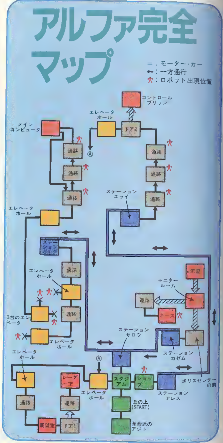
●酸素マスク
ポリスロボットと会いたいのなら，コレを取れば……。

●エネルギー・パック
何に使ったらいいのか，よーく考えてみよう。

●タイマー
ある物と接続して，時間を設定することができる。



アルファ完全マップ







ウイングマン2
キータクラーの復活





●対応機種：PC—8801シリーズ（5" ディスク）
PC—9801シリーズ（5" ディスク）
X1シリーズ（5" ディスク，テープ）
FM—7シリーズ（3.5" ディスク，テープ）
●価　格：ディスク版6,800円，テープ版4,800円
●発売日：86年4月10日
●発売元：ENIX　©集英社・桂正和
●開発スタッフ
Program：TAMTAM
Scenario：TAMTAM
Graphic：TAMTAM
Music：すぎやまこういち
※なお，本記事は，ENIXから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

プロローグ



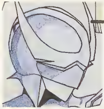
ねえねえケンぼう，聞いてよ！　今ポドリムスにいる私のお父さんから連絡があったの。ポドリムスからこの三次元に送られてきたヤツがいるんだって。ねえケンぼう，そいつはきっと，リメルが私たちを殺すために送ってきた殺し屋にちがいないわ／　ねえケンぼう，どうしよう？

ねえアオイさん，私思うんだけど……，その殺し屋はきっと三次元人に変装していると思うの。だからこっちから先にそいつを探してやっつけちゃえばいいんじゃないかしら？　よーし，そうと決まれば……。



ウイングマンキャラクター名鑑

前回の本のときは，ボクが『ウイングマン』についてあまり良く知らずに記事を書いてしまったので（といっても少年ジャンプでの連載は全部読んでいたんだけど），かずかずのマチガイを読者の人たちから指摘されてしまった。そこでと言っては何だが，今回は『ウイングマン』のコミックス全13巻を買って，研究に研究を重ねたのだ。その研究の成果を，ここでお見せしよう。まずは『ウイングマン』に登場する主要キャラクターの解説だ。原作を良く知らないでゲームをプレイしている人は，これを読んでもらえばより一層ゲームの世界に広がりを感じられるゾ。



ウイングマン

ドリムノートから生まれた夢戦士。広野健太が「チェイング!!」と叫ぶことによって変身できる。はじめはそれほど強くはなかったが，健太が自らの体を鍛えあげ，ドリムノートにつぎつぎと新しい武器を書きくわえることによってパワーアップ！　つぎからつぎへとやってくる敵たちとも対等の戦いができるようになる。

三次元世界では10分間しか変身していることができず，はじめの4分間は青，つぎの3分間は黄色，最後の3分間は赤に，胸の色が変わる。ポドリアルスペースや異次元空間では無限に変身していることができる。

▼チェイング／　これが健太の変身シーンだ



このときには，実際に声がでるんだぜ／

ウイングマンのパワーの源は，健太の豊かな夢と創造力。しかし，物語の最後では，人々の願いと応援，そして愛を最高のパワーとする，まさしく“正義の味方”となれるわけである。

これがウイングマンの全武器だ!!

●クロムレイバー

腰についている飾りが，ウィングマンの意志で自由に取りはずしができ，長剣クロムレイバーとなる。敵をたたいたり，刺したりすることができる。

●コンティニパンチ

1秒間に数10発くりだすパンチ。

●スパイラルカット



頭部についた飾りが，ウルトラセブンのアイスラッガーのように，ブーメランになる。健太が慣れないうちは，もどってきたときに逆さについてしまう。

●ファイナルビーム



上半身から強力なビームを発する大ワザ。その威力はビルをも破壊してしまうほど。

●ドライバーレイド



体をきりもみにしながら相手につっこんでいくワザ。地面にもぐって，トンネルを掘ることもできる。

●ガーダー

ケガをしたところや痛めている部分を保護する目的で作られたプロテクター。装着していると，強い衝撃に耐え，ふだんの2倍のパワーがだせるようになる。しかしその反面，重いので動きが鈍くなってしまうという欠点もある。

●スプリクトフラッシュ



交差させた手のひらから発する強烈なビーム。

●デルタエンド



ウイングマンの体の色が赤のときにしか使えない大ワザ。3体に分身して相手を上空へ運び，デプスゾーンという三角すいの中で爆発させる。だが，分身を完成させるまでの5秒間が無防備になってしまうのが弱点。

●クロスバーン

交差させた手をひらきながらうつチョップ。

●バリアレイバー

クロムレイバーのパワーアップ版。敵をぶった切ることができる。

●ソーラガーダー

前のガーダーと同等以上の能力を持っている他，太陽エネルギーをチャージして一気に熱を発することもできる。また，毒を無毒にする能力もある。

●ウイングルクラッシュ

どんなに固い岩でもつらぬく，とがったつま先。

●ヒートショック

ウイングマン最強の必殺ワザ。ソーラガーダーからデスボールという球体を発して相手をその中にとじこめ，ヒートレイバーでデスボールごとたたき切る。しかし，デスボールが，たとえ敵でなくても最初に触れた物をとじこめてしまうというのが弱点。

●クロムロープ

クロムレイバーの先がのびちぢみして，ロープのように遠くの相手をつかまえるワザ。

●ヒートウォッシャー

ソーラガーダーから取りはずしができる，お湯と塩を噴出する銃。スノープラスのような特殊な敵以外には，まったく効果がない。

●フラッシャービーム

対ガルダン戦で使用した，一点にビームを集中させるワザ。ドリムノートの最後のページに書かれている。

参考

●ウィナア

異次元空間をも自由に移動できてしまうウイングマンの乗り物。

●ウィナルド

ウィナアのロボット形態。ビームサイザーという光の剣と，ウィザービームというレーザーを武器に持つ。

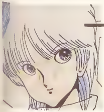


広野健太

仲額中学校に通っている，この物語の主人公。幼い頃からヒーローにあこがれを持ち中学に入ってもその夢を捨てずに，自分で作った「ウイングマン」のコスチュームを着て“正義の味方”をしていたが，ある日，ポドリムスからきた少女あおいと出会うことによって，その夢が現実となる。

いっぽう，学校でも健太は人気者で，つぎつぎとすばらしい仲間を得ていく。ヒーローアクション部の学園戦隊セイギマンや，美紅，あおいを中心とするウイングガールズ，さらにははじめは敵だったのに途中から心を開いたヴィム，リロなど，あげていけばキリがない。彼らの協力もあってリメル，ライエル，キータクラーといった強敵をつぎつぎと退治／　健太はまさに“正義の味方”となるわけである。

しかし，そんな健太の心は，美紅とあおいの間で大きく揺れ動く。中学で3年間，公認のガールフレンドだった美紅，ウイングマンに変身できるようになってからの3年間姉のように慕ってきたあおい――はたして，自分はどちらが本当に好きなのだろうか？　原作の中では，あおいのポドリムスへの帰還と記憶の消去ということでひとつの解答が示されているが，このクエスチョンが，作者が物語の中で読者に提示したかった最大のテーマであるにちがいない。



夢あおい

リメルに襲われたポドリムスを脱出して，三次元に逃げてきた少女。電柱の上空から落ちてくるのを健太に救われ介抱される。しかし，父ラークが発明した，夢を現実にしてしまうドリムノートを持っていたため，リメル一味からしつように狙われる。

ポドリムス人特有のディメンションパワーという不思議な力を持っており，周囲の人々に“健太のいとこ”という記憶をうえつけ，三次元で生活をはじめる。また，ディメンションパワーは戦闘にも有効で，やがては“ポドリアルスペース”という特殊空間まで作れるようになり，ウイングマンにとっては欠かせないパートナーとなる。

また，ふわふわと宙を浮きながら眠ったり，みんなが健太の正体をあやしんでいるときに「パァーッとあみだでもひいて遊ばない？」と冗談をとばすなど，ひょうきんな一面も見せるが，心の中は非常にナイーブ。健太よりもひとつ年上なのでお姉さんらしく振るまおうとはするが，いつしか健太に想いを寄せている自分の心に気づく。しかし，「自分はポドリムス人，健太を不幸にしてしまうだけ」と自覚しており，自分からは1度も健太に告白しずじまい。最後には健太と美紅が結ばれることを願い，自ら身をひくという謙虚な女性を演じる。

ちなみにあおいを「アオイ」と呼ぶのはポドリムス人，「あおい」と呼ぶのは三次元人である。

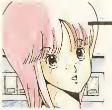


小川美紅

健太のガールフレンド。松岡先生に出席簿でたたかれて気絶している健太を保健室で看護したのが，健太との最初の出会い。保健委員でもあり新体操部の部員でもある。

ディシードマン「ティール」が美紅にバケて健太を襲おうとしたときに，自分から「私だって広野クンのこと好きなんだから」と告白，それ以来2人の仲はアツアツに。また，健太を守りたい一心でドクターラークから変身能力をもらいウイングガールズの一員となる。新体操で鍛えあげられた体のバネを生かして活躍，健太のピンチを何度も救う。

性格は多少ひっこみじあんなところがあり，どちらかと言うとブリッ子タイプ。しかし，健太がアオイを好きだとテレビで告白したときには，涙を流しながら健太に口づけし「ごめんね，私いつまでも広野クン好きなの。でも広野クンは忘れて，私のこと」と言って走り去る，激しい一面も見せる。ライエルとの最終決戦では人質となり，さまざまな窮地に追いこまれるが，一途に健太のことを思いつづけ，健太に“心の叫び”を伝える。健太の心はやはり美紅にかたむいていたということを示す象徴的な場面である。

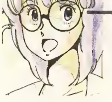


森本桃子

小学校5年のとき，散歩中にペットの小犬がバイクにはねられて死んでしまった。あやまろうともせずに立ち去ろうとするバイクの男に，かんぜんと立ち向かっていくひとりの少年——それが健太だった。それ以来，桃子は健太を“ナゾの正義の味方さん”として慕うようになる。

そして中2のとき，健太を「リーダー」と呼びたくて，ヒーローアクション部に入部，学園戦隊セイギマンのピンクに。健太の変身能力とあおいのディメンションパワーにいち早く気づく。デパートのアトラクションでのティールとの戦いのときに，健太を守るためにあおいから変身能力をもらい，ウイングガールズの一員となる。以後はW型のバッジをつけるだけで変身，必殺技はモモコ・ラリアート。弱点はエッチなことをされること。

ウイングガールズに入っても健太のことを思いつづけるが，中3のバレンタインデーにふっきれて，健太にどうどうとチョコレートをあげることができるようになる。明るい性格でウイングガールズに花をそえる。



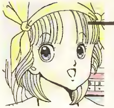
布沢久美子

2年A組で健太とクラスメートになった，通称“仲額中のナシモト”。新聞部のトップ記者で，いつもカメラ片手にスクープを求めて走り回っている。健太の変身シーンをスクープし，学校新聞で発表するが，北倉先生（キータクラー）の妨害にあい，だれにも信じてもらえずに終わる。

ひょんなことから自分も健太といっしょに悪と戦いたいと思い，ウイングガールズの結成を提案する。そのコスチュームまで書いて健太に渡すが，戦闘服は健太の友人の和正がデザインした物に変更。久美子は変身しているときにはメガネをかけなくてもいいようになる。

また，バルド将軍の変身した真次という男にダマされてウイングマンの秘密をいろいろと話してしまうが，雪に埋もれながらも数時間真次を待ちつづけるという泣かせる性格も見せる。

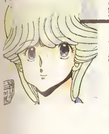
結局，自らの手でバルド将軍に致命傷をあたえ，女の復しゅうをやりとげる。鋭いようでもあり，どこかヌケているようでもある，憎めないキャラクターである。



桜瀬リロ

もともとは，リメルが送ってきた刺客。Dr.アンバランスが作りだしたゾウジンゲン。その美声を聞いた者は，みなとりこになってしまう。仲額中に転校そうそう，暴漢に襲われようとしているところを健太とあおいに助けられ，それ以来，あおいを「お姉さま」と慕うようになる。

ヒーローアクション部の合宿の部費をかせぐため，リロがメイン・ボーカルとなって“リロちゃんず”を結成。とんとん拍子でスター街道をのぼりはじめ，「ドーナツまじっく」という曲がくるみの「ウィング LOVE」をぬいてベストテンの1位に。着々と三次元人をとりこにする計画が進んでいたが，東部球場のコンサートにリメルの刺客のラガールが乱入，本当に悪いのはリメルだということに気づく。やがては健太にも心を開き，ともにリメルと戦うようになる。刺客だったのに，とにかく殺人をきらう心やさしき女の子。口から発する超音波は，たいていの物を破壊することができる。また，健太のことを「ウイングマンさん」と呼ぶのも印象的だ。



美森くるみ

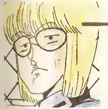
若者に圧倒的な人気のあるアイドル歌手。健太たちが出演したテレビ番組「クイズでばっくんばっくん」の司会をしていたときに，戦いに巻きこまれてしまうが，健太の活躍で危機一髪のところを救われる。その直後，シードマン「ザシーバ」がマネージャーの水野　麗にバケて健太たちを苦しめるが，くるみがその正体を見破って逆に健太を救う。以来，健太と仲のいい友達に。また，リロちゃんずの正体を見破るときにも健太とともに行動する。



ドクター・ヴィム

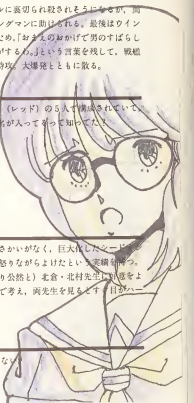
帝王ライエルが，地球をジュエルドームという宝石の中にとじこめるために三次元に送りこんできた刺客。その最大の目的は，地球の美しさを汚す三次元人をペット化すること。いろいろな装置を作りだすことが得意で，チョコレートによる三次元人磁力化計画をくわだてるが，チョコが小さすぎたため，だれにも買ってもらえず失敗。コミカルな一面も見せる。

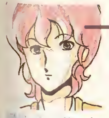
最終決戦でライエルに裏切られ殺されそうになるが，間一髪のところでウイングマンに助けられる。最後はウイングマンに借りを返すため，「おまえのおかげで男のすばらしさが少しわかった気がするわ。」という言葉を残して，戦艦もろともライエルに特攻。大爆発とともに散る。



渡辺広黄

ヒーローアクション部の一員，学園戦隊セイギマンのイエロー。最初はマジメっぽかったが，しだいに根暗な性格を発揮してくる。ちなみにセイギマンは，楠富青三（ブルー），北島みどり（グリーン），渡辺広黄（イエロー），森本桃子（ピンク），健太（レッド）の5人で構成されていて，健太以外は名前に色名が入ってるって知ってた？





松岡先生

3年つづけて健太の担任だった，とってもコワ〜イ先生。その必殺技は，ガミガミ攻撃と出席簿たたき。特に出席簿たたきでは，健太が気絶させられたことも。また，怒っているときは前後に見さかいがなく，巨大化したシード「ロドムス」の攻撃を怒りながらよけたという実績を持つ。ひそかに（というより公然と）北倉・北村先生に好意をよせ，結婚したいとまで考え，両先生を見るとすぐ目がハートになってしまう。



北村先生

キータクラーがバケていた北倉先生とまったく同じ顔・姿をした新任教師。あおいたちは不信に思っていろいろと探るが，じつはただの三次元人。このゲームの中では，その正体はさだかではない。

福本のりお



健太の幼なじみ。子供の頃からいっしょにヒーローごっこをして遊んできたが，中学に入ってからはやらなくなる。また，異常なまでの食欲の持ち主で，自分の血をおいしいと言ってチューチュー吸うほど，食べ物には目がない。

キータクラー



ウイングマンの終生のライバル。健太がポドリムスへはじめて行ったときに，あおいの父ラークを人質として初登場。リメルの右腕として働き北倉先生にバケてシチューにシードマンの種を入れたり，ヒーローアクション部の顧問になったりする。しかし，ライバルのシャフトにドリムノートを奪われるのを防ぐため健太を助け，それがリメルの反感をかい，以後はポドリムスの牢獄に閉じこめられる。

キータクラーの最大の望みは，戦闘をくり返すことによって強くなったウイングマンと戦い，倒すこと。それを達成するために，牢獄の中からテレパシーを送ってヒーロー（？）のぬいぐるみをあやつり，健太のピンチを何度も救う。

リメルが死んだあとも帝王ライエルにつかえ，ウイングマンの行動を見守っているが，ライエルが死ぬと，本当の"正義の味方"となったウイングマンといよいよ最終決戦にのぞむ。ヒートショックの弱点を見破り，必殺技"遠近自在剣"を駆使してウィングマンを苦しめるが，健太の冷静な目と判断力に敗れる。最後は，ウイングマンを撃ち殺そうとするライエルのビームのタテとなり，ヒートショックの中で自決。悪役ながらも，日本武士的ないさぎよさを見せる。

リメル



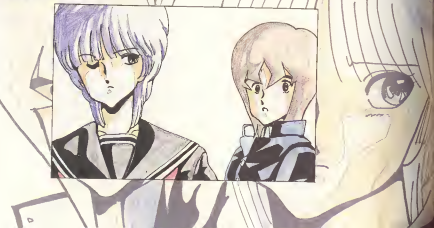
健太の持つドリムノートを奪い，存在するすべての世界の支配をもくろむ悪の帝王。キータクラーとシャフトにウイングマン殺しのゲームをさせるが，最後はポドリムスに乗りこんできたウイングマンの挑戦を受けることになる。その5本の指は自由に伸縮させることができ，あおいをしばりあげて苦しめる。また，首を切り落とされると，相手に乗りうつってその体を10数分で自分の物にしてしまうというワザを持つが，最後は健太の意志の強さに負け，本体もろとも，たたっ切られる。

ザシーバ



リメルにウイングマン殺しの命を受け，三次元に派遣されたシードマン。頭のツノからレーザーを発し，両手からはリング状のレーザーをだす。相手の思考を先読みする予知能力を持つが，一度に何人もの思考が読めないのが弱点。また，頭のツノで幻覚を作りだすこともでき，くるみやおかしなどの幻覚で健太たちを苦しめる。

三次元世界では，くるみのマネージャーの水野　麗にバケていた。



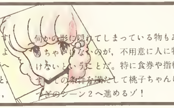
㊙コマンド大紹介!! シーン別攻略法&全原画

『ウイングマン2』はホントにおもしろい!! 何がおもしろいのかと言うと，各場面ごとにゲームには直接関係ないような遊びのコマンド・メッセージが，じつに豊富に用意されているのだ。今回はなんと，ENIX の曽根さんとTAMTAM さんのご好意により，シーン 1，2のほぼ全㊙コマンドと原画をご紹介できることになった。これはスゴイ資料だぜ！

ただし，㊙コマンドは製品のひとつ前のバージョンの物なので，多少ちがうところがあるかもしれない。もちろん，持ち物の条件や状況によって，メッセージが異なる場合もある。また，いくつかの場面でダブるコマンドや，ゲームを解くうえで重要となるコマンドの応対は，すべてふせておいた（でも逆に言えば，ここにでていないコマンドを推理していけば，ゲームを解くヒントになるということも……）「ウイングマン』ファンのみなさんも，ゲームを解き終えちゃったというみなさんも，このページを読んで今一度『ウイングマン2』の世界の奥深さを味わってもらいたいと思う。

(注:㊙コマンド内の記号は，㋐＝アオイ，(美)＝美紅，(桃)＝桃子，(布)＝布沢，(リ)＝リロ，(北)＝北村，(松)＝松岡，(渡)＝渡辺，(福)＝福本，(ヴ)＝ヴィムがそれぞれ話す言葉を示す。)

シーン1 学校内を探険!



ゲームがはじまって最初のこのシーンでは，とにかくすべての場所を歩き回って，持ち物をふやすことに専念しよう。シーン1をぬけだすための条件は，①すべての場面へ行くこと，②決まった何種類かの持ち物を持っていること，の二つなんだ。お世辞を言うと何かをくれる人もいるし，何かの影に隠れてしまっている物もある。ただ気をつけなくちゃいけないのが，不用意に人に物をあげたりしてはいけないということだ。特に食券や指輪は気をつけよう。すべての条件を満たして桃子ちゃんにある物をわたせば，つぎのシーン2へ進めるゾ！

食堂

健太の学校の学食。400円でカレーライスの食券を売っている。桃子ちゃんが飲んでいるのは，自動販売機で売っている100円のパイナップル・ジュースだ。桃子ちゃんは前作と同じく，何かをなくしてしまって困っているようなんだけど……。

桃子：「あら，リーダーも食券を買いにきたんですか？　これからテニスの部活なんで，コートに行くところなんです。そうだ！　リーダーもあとで見にきてくれませんか？」

■見る　自動販売機……㋐「ケンぼう，これはジュースの自動販売機よ。」(美)「ねえ広野クン，ジュースは1本100円よ。」

■たたく　自動販売機……㋐「ちょっとケンぼう，自動販売機をたたいても，お金を入れなきゃジュースはでてこないわよ。」(美)「広野クン，みっともないからやめたほうがいいと思うの。」

■動かす　自動販売機……㋐「ケンぼう，重くって私たちの力じゃ動かないわよ。」(美)「ねえ広野クン，あきらめたほうがいいと思うの。」

■見る　ポスター……(美)「カレーセットの食券が400円だって！」㋐「ケンぼう，早く食券を買わないと売り切れちゃうわよ。」

■取る　ジュース……(桃)「アーン，リーダーが私のジュースを取った。」㋐「もう！　ケンぼう，桃子ちゃんのジュースを取ったらダメじゃない。ハイ，桃子ちゃん，ケンぼうからジュースを取り返してあげたわよ。」

■飲む　ジュース……(桃)「エーン，リーダーがジュースを飲んじゃったー。」㋐「アー，ケンぼう，桃子ちゃんと間接キスをしちゃった！」

■見る　ジュース……㋐「アラ桃子ちゃん，ストロベリージュースを飲んでいるのね♡」(美)「私も飲みたいナァー♡」

■取る　ストロー……㋐「そんなことしたら，桃子ちゃんにモモコラリアットをくらっちゃうから。」(美)「私，そうゆうことするのって良くないと思うの。」

■取る　ポスター……㋐「アー，ケンぼうったらいけないんだー。私あとで松岡先生に言いつけちゃおうかなあー。」(美)「ねえアオイさん，広野クンが松岡先生に怒られると頭をぶたれてもっと頭が悪くないといけないから，先生には言いつけないで！」

■見る　ストロー……㋐「ねえケンぼう，どこにでもあるふつうのストローよ。」

■こわす　自動販売機……㋐「ちょっとケンぼう，そんなことしたってジュースは取れないわよ。」(美)「広野クンたら手が痛そう。」

■見る　ガラス……㋐「ねえケンぼう，透明で見えないよ！」(美)「まったー，アオイさんたら冗談ばっかり。」

■たたく　ガラス……㋐「ちょっとケンぼう，ガラスが割れちゃったらケガをするわよ！」(美)「広野クン，お願いだからケガをしないでね。」

■ふく　ガラス……㋐「アレェー，たまにはケンぼうもいいことをするのね。」(美)「広野クン，それはポイント高いわよ♡」

■たたく　壁……(ア)「イッターイ，もうケンぼう，いきなり何するのよ！」(美)「広野クンたら，壁をたたこうとしてアオイさんをたたいちゃったー！」

■見る　天井……(ア)「ねえケンぼう，上なんか見上げてどうしたの？」(美)「広野クンたら，口を開けっぱなしでバカみたいよ。」

■見る　ガラス……(北)「オイオイ，そこのガラスにさわるなよ！」(ア)「ねえケンぼう，そんなことばかりしてないで今度は外にでも行かない？」

■見る　ネクタイ……(ア)「わあー，北村先生，かっこいいネクタイをしてるわねー。」(美)「アラ，ホントね。」

■取る　ネクタイ……(北)「オイ広野，苦しいじゃないか，やめてチョンマゲ！」(美)「広野クン，私そういうことするの良くないと思うの。」

■見る　北村……(ア)「アラッ，北村先生，ギターをひくんですか？」(北)「ウン，学生時代に少しやっていたことがあるんだ。」

■調べる　北村……(北)「オイオイ，何をするんだよ。気持ち悪いなあ。」(美)「ねえ広野クン，北村先生におかしいところはないみたいよ。」

■たたく　北村……(北)「オット，あぶないじゃないか。」(美)「私，先生にそういうことするの良くないと思うの。」

■取る　服……(北)「オイ広野，何をするんだ！」(ア)「キャー♡　ケンぼうってそういう趣味があったのー！」

■見る　服……(ア)「わあー，北村先生のスーツ，キマッてるう。」(美)「先生カッコイイ♡」

■見る　ズボン……(ア)「ねえケンぼう，別にヘンなところはないわよ。」(北)「やめてくれー，このズボンはある思い出があるんだ。」(美)「北村先生の思い出ってどんなのかしらね♡」

■聞く　名前……(北)「私の名前は北村だよ。」

■聞く　とし……(北)「フフフ…，残念ながら教えられないよ！」

■聞く　趣味……(北)「ウーン，テニスに野球，スポーツは何でもやるよ。」

■聞く　誕生日……(北)「私は過去のことにはこだわらない主義なんだ。」

■聞く　血液型……(北)「さあ，調べたことはないからなァ。」

■聞く　身長……(北)「身長は180cm，体重は61kgだよ。」(ア)「へぇー，北村先生って意外と背が高いのねえー。」

■聞く　クラブ……(北)「今はコーラス部の顧問をやっているんだ。」(美)「ねえ広野クン！　先生は学生時代にピアノの先生になろうと思ってたんですって。」

■聞く　何をしてるの……(北)「これからコーラス部の練習があるんだよ。」

■話す　こんにちは……(北)「オッ，キミはたしか広野クンだったな。なにかボクに用かい？」

■聞く　両替……(北)「悪いなあ，ボクは今コマカイのがないんだ。」(美)「残念ね広野クン！　私，あきらめたほうがいいと思うの。」

■聞く　電話番号……(北)「それは……電話帳で調べたまえ。」

■聞く　北倉……(北)「北倉？　そんなヤツは知らん，私は北村だ！」

■聞く　松岡……(北)「顔はかわいいが，性格は……。」

■聞く　結婚……(北)「そろそろしたいが，相手がいなくて困っているんだ。」

宿直室

わりと日用品がそろっている宿直室。松岡先生がジロリとにらみをきかせている。温度計ややかんを見たりするとオモシロイ。それから，冷蔵庫を開けようとすると……ムフフ♥

松岡：「あら，広野クンじゃない。こんなところに何か用？　今日は用事があるから早く帰ろうと思ってたところよ」

■見る　温度計……(ア)「アーラ，アラ，37℃もあるわよ，暑いわけね。」(美)「アオイさん，良く見て，27℃しかないわよ。」

■取る　温度計……(松)「ダメよ広野クン！　温度計はちゃんとそこに置いておきなさい。」(ア)「ヤーイ，怒られた，怒られた。」

■見る　冷蔵庫……(ア)「ふつうの家にある冷蔵庫と同じよ！」(美)「中に何が入っているのかしら。」

■開ける　冷蔵庫……(松)「ダメよ広野クン，そこには先生の大事なアイスクリームが入っているんだから。」(美)「いいなあー，私も食べたいわ。」

■たたく　冷蔵庫……(松)「クォーラァー，もし冷蔵庫が壊れたら，あんた弁償できるの!!」(美)「私，そういうことするの良くないと思うの。」

■見る　コンロ……(ア)「ヤカンがのってるわよ！　火をつければお湯がわくわよ！」

■つける　コンロ……(松)「ダメよ広野クン，アブナイからやめなさい。」(美)「私もやめたほうがいいと思うの。」

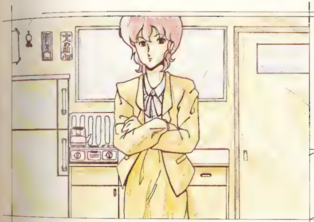
■たたく　コンロ……(ア)「ケンぼう，アブナイからやめなさいよ。」(美)「私もやめたほうがいいと思うの。」

■たたく　コンロ……(ア)「ケンぼう，アブナイって言ったでしょう！」(美)「広野クン，アブナイわよ。」

■たたく　コンロ……(ア)「ケンぼう，アブナイ!!」(美)「キャー!!」

■見る　窓……(ア)「なんだかやけに汚れてるわねえ。」(美)「だれも掃除をしないのかしら？」

■開ける　窓……(ア)「ねえケンぼう，開かないわよ！」(美)「あきらめたほうがいいみたいよ，広野クン。」





■たたく　窓……(松)「ヒーローノークン！　そんなことしたらガラスが割れるでしょ！　ヤメナサーイ。」(ア)「わあ，すごいヒステリー。」

■見る　戸……(ア)「ケンぼう，ちゃんとしまってるわよ。何か気になることでもあるの？」(美)「ヘンなところは別にないように見えるけど……。」

■開ける　戸……(ア)「今はまだ開けなくていいわよ。」(松)「あなたたち，いいかげんどこかに行きなさい。」

■たたく　戸……(美)「コン！コン！コン！　入ってますよー，なんてね。」(ア)「もうー，美紅ちゃんたらー。」

■見る　ポスター……(ア)「ねえケンぼう，このポスター‘火の用心’って書いてあるわよ。」(美)「ねえ広野クン，私たちも火の始末には気をつけないとね♡」

■取る　ポスター……(松)「クォーラァー，ヒーローノークン！」(ア)「でたー，松岡先生の怒りー。」

■見る　ヤカン……(松)「ヘッヘッヘー，いいでしょう，これでお湯をわかしてお茶を飲むのよ！」(美)「へー，いいなあー。」

■取る　ヤカン……(松)「ちょっと広野クン，そのヤカンを持っていったらダメよ。」(ア)「ねえケンぼう，やめたほうがいいわよ！」

■見る　反射板……(ア)「アラ，ケンぼう，ここに何か書いてあるわよ。」(美)「アラ，‘灯台もと暗し’だって。何のことかしら？」

■取る　反射板……(松)「ちょっとー，また広野クンね。あんまりイタズラばっかりしてないで，少しは勉強しなさい!!」(美)「わあ，松岡先生コワーイ♡」

■見る　ガラス……(ア)「ケンぼう，ただの窓ガラスよ。」(美)「ねえ広野クン，早く悪者を探さなきゃね♡」

■たたく　ガラス……(ア)「エー，そんなー，バカなあー。」(美)「ひっ，広野クン……アブナイわよ♡」

■見る　壁……(ア)「ケンぼう，なんで壁なんかみているのよ。」(美)「広野クン，別に何もないわよ。」

■見る　流し……(ア)「ケンぼう，戸がいっぱいついてるわよ。」(美)「でもこの流しの戸は開かないわよ！」

■見る　松岡……(ア)「あら，松岡先生ったら，とても眠そうな顔してるー。」(美)「ねえ広野クン，松岡先生はお昼寝をしていたのよ。」

■調べる　松岡……(松)「ちょ，ちょっと待ってよ。くすぐったいじゃない。」(美)「ねえ広野クン，別におかしいところはないみたいよ。それに松岡先生が悪人なわけないと思うわ。」

■たたく　松岡……(松)「クォーラ，広野クン!!　あんたって子は，……ベキッ!!」(ア)「アー，ケンぼうの頭にコブができちゃった。」

■見る　服……(ア)「ねえケンぼう，私思うんだけど，松岡先生っていつも同じような服を着てると思わない？」(美)「アオイさん！　そんなこと言ったら松岡先生に失礼よ!!」

■見る　スカーフ……(ア)「ケンぼう，松岡先生ったら，年がいもなくピンク色のスカーフなんかしているわよ！」(松)「エッ，アオイさん，年がいもなくですって!!」

■取る　スカーフ……(松)「ヒーローノークン!!!!」(ア)「アッ！　でたっ，鬼の松岡!!」

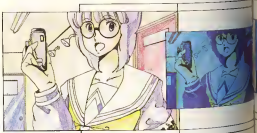
■聞く　名前……(松)「へー，広野クンは自分の担任の先生

の名前も知らないの！　私は松岡恵子よ！　オープニングを見なかったのね……。」
■聞く　とし……(松)「としは２？才よ。」
■聞く　趣味……(松)「エート，趣味は炊事，洗濯，……そうそう，お料理も得意よ。」
■聞く　誕生日……(松)「もう，誕生日からとしを計算しようとしてもダメよ！」
■聞く　サイズ……(松)「どうでしょうね……ナイショよ！」
■聞く　電話番号……(松)「もー，キミたちはすぐにイタズラ電話をかけるから教えてあげないわよ!!」
■聞く　住所……(松)「２丁目のアパートの201号室よ。」
■聞く　クラブ……(松)「アレ，美紅ちゃんに聞いてないの？」(美)「ねえ広野クン，松岡先生は私たち新体操部の顧問の先生なの。」
■話す　キレイ……(松)「どうもありがとう。でもね，今日の宿題は減らしてあげないわよ。」

プール

プールのシャワー室には，新聞部の腕ききカメラマン，久美子ちゃんがいる。ヘンな写真をフォーカスされたら困るなあ。この場面では，とてもたいせつな物を見つけることができるんだ。それに，久美子ちゃんをほめてあげると，いいことが……。
久美子：「あら広野クン，こんなところに何しにきたの？　私は新聞部のスクープを取りにきたのよ。ねえ，広野クンと美紅ちゃんで学校新聞にでてみない？」

■見る　カメラ……(ア)「わあ布沢さん，いいカメラを持っているのね。」(美)「布沢カメラマンみたいでかっこいいわ。」
■取る　カメラ……(ア)「ちょっとケンぼう，そのカメラは布沢さんの大事な商売道具なんだから取っちゃダメよ。」(美)「でも布沢さんに私と広野クンの写真を撮ってもらいたいわ♡」
■だす　シャワー……(ア)「もー，ケンぼうったらー何してるのよー。」(美)「私，かぜをひいちゃう……クシュン!!」
■たたく　シャワー……(ア)「スカタンピン！　もうケンぼうったら，シャワーが壊れたらどうするのよー。」(美)「私，公共物を壊す人なんて，キライ！」
■見る　蛍光灯……(ア)「ねえケンぼう，今，蛍光灯はついてないわよ。」
■つける　蛍光灯……(ア)「ちょっと待ってね！　アレー，スイッチが見つからないわよ！　どこだったかしら？」(美)「スイッチが見つからなきゃ蛍光灯はつかないわ。」
■たたく　蛍光灯……(ア)「ダメダメ，ケンぼうの背じゃ手が届かないから無理よ!!」(美)「それにそんなことしたらアブナイわよ！」
■開ける　ドア……(ア)「モー，そこは女子更衣室なんだから開けちゃダメよ!!」(美)「もしかして広野クン，そこが女子更衣室だって知ってて開けようとしたんでしょー!!エッチ!!」
■たたく　ドア……(ア)「ちょっと，ケンぼうの力じゃ壊れないわよ！」(美)「私，そういうことしちゃいけないと思うの。」
■見る　壁……(ア)「あー，この壁に何か書いてあるー！」(美)「なになに，‘かに　には　きをつけろ’だって♡」
■たたく　壁……(ア)「ねえケンぼう，そんなことするの，やっぱりやめたほうがいいよ。」(美)「私もそう思う。」
■見る　天井……(ア)「ケンぼう，天井には蛍光灯があるわよ。」(美)「ねえアオイさん，ここは少し暗いみたいだから蛍光灯をつけてくれない？」
■たたく　天井……(ア)「エーン，ケンぼう，天井まで届かないよ。」
■見る　ガラス……(ア)「ねえケンぼう，このガラスはずいぶん薄いガラスなのね。」(美)「それじゃあ何かの拍子に割れちゃいそうね。」
■たたく　ガラス……(ア)「ケンぼうったら，アブナイからそんなことやめてよー。」(美)「広野クン，おねがいだからやめて……。」
■見る　入口……(ア)「ケンぼう，そこはプールへの入口よ！」(美)「私たちはあそこから入ってきたのよね。」
■たたく　入口……(ア)「ちょっとケンぼう，そんなことしたら外にでられなくなっちゃうでしょ！」(美)「私，そういうことするの良くないと思うの。」
■見る　取手……(ア)「ケンぼう，それは戸を開ける取手よ。」(美)「ねえ広野クン，取手がどうかしたの？」
■取る　取手……(布)「ちょっと広野クン，そんなことしたらスクープにしてみんなに言っちゃうわよ！」(美)「正義の味方がそういうことするのって良くないと思うの。」

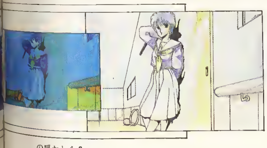


■探す　スイッチ……(ア)「ねえケンぼう，どこにもないわよ。」
■開ける　入口……(ア)「ケンぼう，どこかに行くの？」
■見る　布沢……(ア)「わあ，布沢さん，カメラなんか持っちゃってカッコイイー。」(美)「布沢さんたら，こんなところで何を撮るつもりかしら。」
■調べる　布沢……(ア)「ケンぼう，別に変なところはないわよ！」
■たたく　布沢……(布)「イッターイ，ちょっと広野クン！　いきなり何をするのよ！」(美)「私，正義の味方がそういうことするの良くないと思うの！」
■取る　服……(布)「アッ，イヤ……広野クンったら……。」(美)「広野クンて本当にエッチなのね!!」
■見る　服……(美)「ねえ広野クン，ふつうの制服よ。」
■見る　スカーフ……(布)「いつもと同じ黄色いスカーフよ！」(美)「でもどうせなら白いスカーフにすれば良かったと思うんだけど……。」
■取る　スカーフ……(布)「アレッ？　正義の味方がそんなことをしていいのかな？？？」(美)「私，布沢さんの言うとおりだと思う！」
■見る　メガネ……(ア)「アレー，ケンぼう，このメガネ，レンズが入ってないよー。」(布)「へへへ，じつはこのメガネはだてメガネなのでした!!」
■取る　メガネ……(布)「ちょっと広野クン，このメガネは私のトレードマークなんだから取っちゃイヤヨ！」
■聞く　名前……(布)「エー，広野クンったら私の名前を知らないのー。私は，布沢久美子よ！」
■聞く　とし……(布)「ヘッヘッヘ，よくぞ聞いてくれました。今日は私の誕生日なのだ。広野クン，プレゼント期待してるわよ。」
■聞く　趣味……(布)「なんと言ってもスクープ写真を撮ることね。」
■聞く　誕生日……(布)「なんとなんと，16年前の今日，久美子ちゃんというかわいい女の子が生まれたのでした。」
■聞く　住所……(布)「広野クン，そんなこと聞いてどうするの？」
■聞く　クラブ……(布)「私？　私は新聞部よ！　広野クンもスクープに青春を賭けてみない？」
■聞く　好きな科目……(布)「なんたって国語の時間が最高ね！　だって，あの北村先生に会えるんだもん。」
■聞く　好きな食べ物……(布)「そうねえー，ケーキにプリン，チョコレートパフェにおしるこ，かき氷なんかもいいわあー!!」
■話す　こんにちは……(布)「あら広野クン，こんなところで何してるの？」
■話す　スキ……(布)「ちょっと待ってよ！　そんなこといきなり言われたって……うれしいけど。」
■聞く　部長……(布)「あのねえ，桂正和っていう人なのよ！」
■聞く　何をしてるの……(布)「新聞部のスクープを取りにきたのよ。」

体育館

わりと大きめな体育館。アオイさんがよりかかっている扉を開けると，そこには大きな鏡が！　でも，扉を開けるためにはカギが必要。体育館のカギを持っている人といえば……。
あおい：「ねえケンぼう，体育館に何の用？　私，つかれちゃったからちょっと休けいしようかな。でもあんまりモタモタしてると，新体操部の練習がはじまっちゃうわよ。」

■開ける　ドア……(ア)「アレ？ ケンぼう，開かないわよ！」(美)「アラッ，アオイさん，この戸には鍵がかかっているみたいよ。」
■見る　ドア……(ア)「へー，ずいぶんおっきな扉ねえ。何の扉かしら？」



■しめる　ドア……(ア)「バータレ，その扉は最初からしまっているのよ。」(美)「広野クンたら，どうしちゃったのかなァー。」
■たたく　ドア……(ア)「ねえケンぼう，あんた運動不足じゃないの？ プールにでも行って泳いできたら？」(美)「ねえ広野クン，今ちょうど授業が終わったところだから，泳げるかもしれないわよ♡」
■直す　ドア……(美)「ねえ広野クン，何か道具がないと直せないわ♡」(ア)「しょうがないなあ，私がディメンションパワーで直してあげるから，もう壊さないでね!!」
■見る　鍵……(ア)「がんじょうそうな鍵ねえー。」(美)「ねえ広野クン，鍵を探してみたら？」
■探す　鍵……(美)「ここはさっき私が掃除をしたんだけど鍵なんてなかったわよ。」
■たたく　鍵……(ア)「残念でした，ケンぼうの力じゃ開かないわよ。」(美)「ホーント，がんじょうな鍵ね♡」
■取る　鍵……(ア)「もうケンぼうったら，鍵を取ったらいけないんだからねー。」(美)「私，そういうことするのって良くないと思うわ♡」
■見る　窓……(ア)「アラ，外はとってもいい天気よ。ケンぼう，テニスコートにでも行ってみない？」(美)「私も今行きたいなあーって思ってたのよ！」
■開ける　窓……(ア)「ねえケンぼう，この窓は開かないようにできてるわよ。」
■たたく　窓……(美)「ねえねえ広野クン，そんなことしてケガでもしたらタイヘンよ，やめたほうがいいと思う。」
■見る　ボール……(美)「あのね広野クン，あのボールは新体操で使うボールなのよ。」(ア)「ケンぼう，そんなことも知らないの。ヤダー！」
■取る　ボール……(美)「ダメェ！　それがなくなったら，私たちクラブができなくなっちゃうわ！」(ア)「そうよそうよ，ケンぼうは何でも持っていこうとするんだからァー。」

■ける　ボール……㋐「もー，ケンぼうったら，そんなことしたらどっか飛んでいっちゃうじゃない。」(美)「私，そういうことするのって良くないと思う。」
■見る　手すり……㋐「この手すりはバレエ部がよく練習で使っているのよ。」(美)「私たち新体操もよく使うわね。」
■たたく　手すり……㋐「エー，正義の味方がそんなことしていいのかなあ。」(美)「私もそういうことしたらいけないと思う。」
■見る　壁……㋐「アレェー，何かラクガキが書いてあるわよ！」(美)「エート，‘自分のまわりの人に気をつけろ’だって。何のことかしら？」
■たたく　壁……(美)「キャー！」㋐「もー，ケンぼうったら，ホコリがいっぱい落っこってきちゃったじゃないのよ！」
■見る　鏡……㋐「ちょっとやめてよ，ケンぼう。ポドリムス人は鏡に写されると，本当の姿が写ってしまうのよ。」
■見る　輪……㋐「ケンぼう，ダメよ。」
■見る　非常灯……㋐「あの非常灯，蛍光灯が切れてるわよ♡」(美)「まあ，本当ね♡」
■見る　入口……㋐「ケンぼう，それは体育館の出入口よ♡」
■見る　アオイ……㋐「ねえケンぼう，私のことあまり見つめないでよ。だって私ケンぼうのこと……。」
■調べる　アオイ……(美)「ちょっと待って，広野クン！　まさかアオイさんのこと疑っているんじゃないわよね？」㋐「大丈夫よ美紅ちゃん，ケンぼうは念には念を入れているだけよ！」
■たたく　アオイ……㋐「このスカポンタン!!　痛いじゃないのよ!!」
■取る　服……㋐「ちょっとケンぼう，いいかげんにしなさい！　美紅ちゃんが泣いてるわよ！」(美)「あたし……あたし……広野クンのバカー!!」
■見る　スカーフ……㋐「へへへ，いくら見てもケンぼうにはあげないわよ。」
■見る　服……㋐「ふつうの制服よ。ねえケンぼう，ヘンなところでもあるの？」
■聞く　名前……㋐「ちょっとケンぼう，まさか私の名前を忘れたなんて言うんじゃないでしょうね！」
■聞く　とし……㋐「私はケンぼうよりひとつ年上なのよ。」(美)「エッ，アオイさんて私たちより年上だったの！　全然知らなかったわ。」
■聞く　趣味……㋐「エッ，シミ？　失礼ね，私，シミなんてまだないからね。」(美)「アオイさん，何か勘ちがいしてるみたい。」
■聞く　誕生日……㋐「さあ？　私，ポドリムスからきたからわからない。」
■聞く　血液型……㋐「ねえケンぼう，血液型ってナアニ？」(美)「そうか！　アオイさんはポドリムス人だから血液型がわからないのね。」
■聞く　サイズ……㋐「んーとねえ……なんて教えるわけないでしょ!!　パータレ!!」(美)「アオイさんはスタイルがいいから，新体操部に入ってくれるといいなって思うの。」
■聞く　住所……㋐「このスカポンタン！　私はケンぼうの家に住んでいるのよ！」(美)「アオイさんは広野クンのいとこだったわよね。」
■聞く　クラブ……㋐「ウーン，今は別に何もしてないけど……。」(美)「ねえアオイさん，それならいっしょに新体操をやらない？」
■話す　かわいい……㋐「パータレ，お世辞なんか言ってもダメよ！」
■話す　こんにちは……㋐「パータレ，さっきからいっしょにいるでしょうが。」
■聞く　何をしてるの……㋐「疲れちゃったから，ちょっと休けいしてるのよ。」

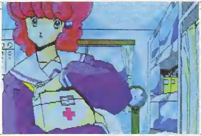
保健室

美紅ちゃんが救急箱をかかえているここは，保健室。オッと，コイツはいただいておこう。壁にはってある視力表で視力検査をしてみるのもおもしろいかもね。そうそう，体重計を見たりすると……。
美紅：「あのね，じつは私，保健委員だったのよ。広野クンがケガをするといけないから，薬を持っていこうと思うの」

■見る　窓……㋐「ケンぼう，ここにあるのはくもりガラスの窓よ！」(美)「寝てる人がまぶしくないようになってるのよ。」
■開ける　窓……(美)「アレッ？　広野クン，開かないわよ。」㋐「きっとさびついているのよ。まったくこれだからオンボロ校舎は困るのよね！　ディメンションパワーで直しちゃおうかしら。」
■見る　カーテン……㋐「うすい黄色のカーテンよ。」(美)「キレイに洗ったばかりだから汚しちゃダメよ，広野クン！」
■しめる　カーテン……(美)「ねえ広野クン，今日は天気がいいからカーテンは開けておいたほうがいいと思うの。」㋐「さすが美紅ちゃん，いいこと言うわねえ。それにひきかえ，ケンぼうは……。」
■見る　体重計……㋐「ゲッ，これは体重計よ。美紅ちゃん，のってみたら？」(美)「イヤよ，アオイさん，のってみたら？」
■のる　体重計……㋐「アー，ケンぼうって意外とデブなんだー。」(美)「私，ヒーローが太ってたらみっともないと思う。だって，おなかがでたウイングマンなんて……。」
■たたく　体重計……㋐「残念でした。この体重計はとってもがんじょうなのよ。ケンぼうの力ぐらいじゃ壊れないわよ！」(美)「広野クンの手が痛そう……ダイジョウブ♡」

■見る　救急箱……(美)「ねえ広野クン，この救急箱はあとで北村先生に届けるのよ。」
■開ける　救急箱……㋐「ケンぼう，開かないよー！」(美)「ウフッ♡　この救急箱にはちゃんと鍵がかかっているのよ。」
■取る　体重計……(美)「ダメー，これがなくなったら私があとで怒られちゃうー！」㋐「ホラホラ，そんなことばかりしてると，美紅ちゃんにキラわれちゃうよ！」
■見る　棚……㋐「うわあー，いろんな薬がいっぱい入ってるわね。」(美)「ねえ広野クン，ケガをなおすにはアソコの薬がとってもきくのよ♡」
■見る　壁……㋐「ただの壁だよ，ケンぼう。」
■見る　しきり……(美)「ねえ広野クン，そのしきりは動かしちゃダメよ。」㋐「そうそう，動かすとあとで北村先生に言いつけちゃうからね。」
■開ける　しきり……㋐「ケンぼう，別に変なところはないわよ。」
■たたく　壁……㋐「アハハハハハッ，ケンぼうったら，壁なんかたたかないでよ。」(美)「ア・広野クン，ケガをしてるわ♡　私が手当てしてあげるわね。」





■のぞく　しきり……(美)「ねえ広野クン，そこのしきりのむこうは物置きになっているのよ。」㋐「でも別になんにもないみたいね。」
■たたく　しきり……㋐「アー，ケンぼう，そんなことしたら，しきりが壊れちゃうわよ！」(美)「私，そんなことするの良くないと思うの。」
■見る　ポスター……(美)「広野クン，そのポスターは視力検査の表よ。」㋐「ねえケンぼう，ケンぼうも視力をはかってみたら!?」
■はかる　視力……㋐「ハイ，まず右目からね……ハイッ，終わりよ！」(美)「エート，広野クンの視力は，右1.2，左1.0ね♡」
■取る　ポスター……(美)「広野クン！　そのポスターを取ったらダメェー！」
■見る　美紅……㋐「アラッ，美紅ちゃん，なんで救急箱なんか持っているの？」(美)「あのね，もし広野クンが悪者と戦ってケガをしたらタイヘンでしょ。だからそのときは，私が手当てしてあげるの。」
■調べる　美紅……㋐「もうケンぼうったら，美紅ちゃんにおかしなとこがあるわけないでしょ！」
■たたく　美紅……(美)「イッターイ!!　広野クン，どうしたの！」㋐「ケンぼう，今度美紅ちゃんに乱暴したら私が許さないからね!!」
■見る　スカーフ……(美)「ねえ広野クン，じっとこっちを見てるけどどうしたの？」㋐「アー，ケンぼうったら，美紅ちゃんの胸ばっかり見てる……ヤラシーイ。」
■取る　スカーフ……(美)「ダメェー，そんなことしたら私泣いちゃう。」㋐「アー，ケンぼう，美紅ちゃんを泣かしちゃったー。」
■取る　服……(美)「イヤーン，広野クン，やめて！」㋐「まったくケンぼうはエッチなんだからァ。」
■見る　服……㋐「ケンぼう，ふつうの制服よ！　なにかあったの？」
■見る　手……㋐「美紅ちゃんの手ってキレイね！」(美)「そっそんなー，アオイさんったらー。」
■にぎる　手……(美)「キャッ♡　広野クンったらー。」㋐「もー，ケンぼう，私の前でヌケヌケとー。」
■する　キス……(美)「ひっ，広野クーン……♡」㋐「ハチャー，見てられないわ……。」
■聞く　名前……(美)「エー，広野クンたら私の名前を忘れちゃうなんて。」
■聞く　とし……(美)「まだお誕生日前だから，広野クンと同じ15才ね。」
■聞く　趣味……(美)「今はやっぱり新体操かしらね。」
■聞く　誕生日……(美)「エー，広野クン！　私の誕生日も忘れちゃったの！」
■聞く　血液型……(美)「私，A型よ。」
■聞く　サイズ……(美)「キャッ，エッチ！」
■聞く　クラブ……(美)「新体操部よ。広野クン，ヒーローアクション部はおもしろい？」
■話す　かわいい……(美)「エッ，はずかしい。」
■聞く　何をしてるの……(美)「広野クンがケガをするといけないから，薬を持っていこうと思うの。」㋐「美紅ちゃん，やさしいのね。」
■話す　こんにちは……(美)「広野クンたら，何を言ってるの，私たち朝からいっしょにいるのよ！」
■聞く　電話番号……(美)「エ，……22－0000よ。1度電話をしてね♡」
■聞く　結婚……(美)「今はだめ!!　大人になってからね♡」
■たたく　救急箱……(美)「イッターイ!!」㋐「もー，ケンぼうったら，救急箱をたたいたら美紅ちゃんの手が痛くなることぐらい考えなかったのー。」

視聴覚室

かわいいリロちゃんがいる視聴覚室。オヤ，こんなところにビデオテープが!! 当然，もらっておこう。この部屋にはせっかくテレビが置いてあるのに，コンセントがぬけてしまっていて見れないようだ。残念だな。
リロ：「あぁ，あおいお姉さま，きてくださったのね。私のどがかわいちゃって。ウイングマンさん，ジュースか何かありませんか？」

■見る　テレビ……㋐「ケンぼう，ダメよ，コンセントがぬけてるみたいよ。」

■たたく　テレビ……㋐「ダメよケンぼう，いくらたたいてもテレビはつかないわよ。」(美)「だれかさんの家のテレビとはちがうんだから，そんなことしてもダメよ。」

■見る　カーテン……㋐「ただのカーテンよ！ 別に変わったところはないわよ！」

■取る　カーテン……(美)「ダメよ広野クン！ そんなことをしたら，あとで松岡先生にしかられちゃうわよ！」㋐「そうよケンぼう！ 美紅ちゃんの言うとおりよ。」

■しめる　カーテン……㋐「ねえケンぼう，今カーテンをしめちゃうと暗くなっちゃうんじゃない？」(美)「ウーン，私もそう思うわ。」

■開ける　窓……㋐「ねえケンぼう，この窓開かないわよ！」(美)「あのね広野クン，この部屋はホコリが入らないように窓は開かないようになっているのよ！」

■たたく　窓……㋐「ちょっとやめてよ！ ケンぼう！ アブナイじゃない。」(美)「ねえ広野クン，窓ガラスが割れてケガでもしたらタイヘンよ！」

■見る　壁……㋐「もう，ケンぼうったら，別におかしいところはないわよ！」(美)「広野クンたら，壁のほうばかり見つめてどうしちゃったのかしら？」

■たたく　壁……㋐「もう，ケンぼうったら，壁とケンカして勝てるわけないじゃない。」(美)「広野クンたら，そんなことばかりしているとケガをしちゃうわよ♡」

■入れる　コンセント……㋐「ねえケンぼう，どこにあるかわからないよ。」

■探す　コンセント……㋐「ねえケンぼう，見つからないよー。」

■見る　ビデオ……㋐「へー，これはビデオのデッキなんだ。」(美)「私，何か見たいわ。」

■たたく　ビデオ……㋐「ケンぼう!! そんなことしたら壊れちゃうよ!!」(美)「早くやめたほうがいいと思うの。」

■たたく　テレビの台……㋐「ちょっとーケンぼう！ そんなことしたら，テレビが落っこちるわよ!!」(美)「私，そんなことしたらアブナイと思うの。」

■見る　ガラス……㋐「ねえケンぼう，このガラスとっても汚ないわよ。」(美)「ねえ広野クン，このガラスふいたほうがいいわよね。」

■たたく　ガラス……(美)「ダメー広野クン，そんなことしたら広野クンがケガをしちゃうわ♡」㋐「そうよケンぼう，今ケガをしたらタイヘンよ。だって，いつ悪者が襲ってくるか……。」

■入れる　スイッチ……㋐「ケンぼう，いくらスイッチをいじってもテレビはつかないわよ！」(美)「ねえ，ひょっとしてコンセントがぬけてるんじゃない？」

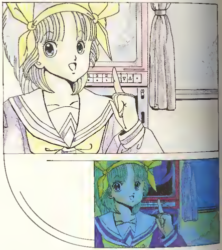
■見る　スイッチ……㋐「ケンぼう，これはテレビのスイッチよ！」(美)「ねえ広野クン，あんまりスイッチをいじっていると，そのうち壊れちゃうわよ！」

■取る　スイッチ……㋐「アー，ケンぼうったらスイッチを取っちゃったー。」(美)「広野クン，ちゃんと元どおりにしておかなくちゃダメじゃない！」

■もどす　スイッチ……㋐「ハイッ，ケンぼう，ちゃんと元にもどしたわよ。」(美)「広野クン，良かったわね♡」

■見る　ネジ……㋐「ねえケンぼう，これはテレビの台のネジよ。」

■取る　ネジ……㋐「ケンぼう，取れないよー。」(美)「広野クン，ドライバーがないとダメみたいよ！」



■探す　ドライバー……㋐「ケンぼう，ドライバーなんてどこにもないわよ。」(美)「広野クン，もうあきらめたほうがいいんじゃない？」

■見る　リボン……㋐「わあ，リロちゃんはおっきなリボンをしてるのね。」㋷「アオイお姉さまもリボンをつけたらいいと思いますわ。」

■調べる　リロ……㋷「ちょっと，何をしてるんですの。」㋐「ケンぼう，別にヘンなところはないわよ。」

■たたく　リロ……㋷「イッターイ，ちょっとアオイお姉さま，この乱暴なかたに何とか言ってやってください。」㋐「ケンぼう，かよわい女の子に何するの！ あんたそれでも正義の味方のつもり!!」

■見る　服……㋐「コラッ！ ケンぼう，何を見てるのよー。」(美)「ねえ広野クン，今度は食堂にでも行ってみない？」

■見る　リボン……㋐「わあ，リロちゃんて，とっても大きなリボンをしてるのね♡」(美)「リロちゃんて，かわいいわね♡」

■取る　リボン……㋷「ちょっと広野さん，やめてもらえませんか!!」㋐「そうよ！ そうよ！ ケンぼうは野蛮人なんだから!!」

■取る　服……㋷「もー，やめてください！ あなたヒーローでしょ。」㋐「ホラホラ，ケンぼう，やめなさい。」

■見る　スカーフ……㋷「エヘッ，私，黄色ってとっても好きなんだー。」㋐「ヤッダー，リロちゃんかわいいー♡」

■取る　スカーフ……㋷「ちょっとウイングマンさん，レディーに向かって何てことするんですか！」㋐「そうよケンぼう，リロちゃんの言うとおりよ。」

■見る　指……㋐「ねえねえケンぼう，リロちゃんたら指なんか立てちゃって，いいことでもあったのかしらね！」(美)「ねえ広野クン，リロちゃんに何があったか聞いてみた[illegible]

■[illegible]る　指……㋷「やめてチョンマゲ！」㋐「チョンマゲ！？？」

■聞く　名前……㋷「イヤですわ！ みなさんで私の名前を忘れるなんて。私は桜瀬リロですよ！」

■聞く　とし……㋷「もー，女の子にとしを聞くなんて，おえげれつないとは思いませんの。」

■聞く　趣味……㋷「ちょっとうかがいたいんですけれど趣味って何ですの？」

■聞く　誕生日……㋷「5月生まれの双子座ですのよ！アオイお姉さまは何座ですの？」

■聞く　血液型……㋷「私，自分の血液型って知りませんのよ。」

■聞く　サイズ……㋷「ちょっとウイングマンさん！ 女の子にそんなこと聞くなんて，失礼だとは思いませんの！」

■聞く　電話番号……㋷「あとでアオイお姉さまにだけ教えてあげますわ。」

■聞く　住所……㋷「ウイングマンさんには教えたくありませんわ。」

■聞く　クラブ……㋷「私はコーラス部に入っていますわよ。ねえアオイお姉さま，1度見にきてくださいませんか？」

■聞く　好きな科目……㋷「んー，私は授業よりも給食のほうが好きですわ！」

■聞く　好きな食べ物……㋷「私，ケーキに目がないんですの。ウイングマンさん，今度私にごちそうしてくださいね♡」

■話す　かわいい……㋷「わあー，うれしいですわ！」

■聞く　何をしているの……㋷「私，ノドが乾いちゃって，ウイングマンさん，ジュースか何かありませんか？」

■話す　スキ……㋷「私はキライですわ！ キ・ラ・イ！」

■話す　こんにちは……㋷「こんにちは，アオイお姉さま♡ 何をしているんですか？」

テニスコート

校庭では，渡辺クンがだらしなくヨダレをたらして，テニスをする女の子たちをながめている。こんなヤツが正義マンのはしくれだなんて，なさけないっ！ 渡辺クンの制服のポケットの中には，のぞきのための道具がしまってあるんだヨ。
渡辺「私に何の用だい？ 私は日夜，正義のために戦っているのだ。」

■のぼる　フェンス……㋐「まったくケンぼうったら，なんとかとオサルさんは高いところが好きって言うけど……。」(美)「アオイさん，そんな言いかたってないと思うわ。」

■見る　女の子……㋐「ケンぼう，あの女の子は桃子ちゃんたちじゃない？」(美)「アオイさん，あれは桃子ちゃんじゃないわよ。」

■見る　ラケット……(美)「ねえ広野クン，遠すぎて良く見えないわ。」

■取る　ラケット……㋐「ケンぼう，届かないわよ！」

■調べる　フェンス……㋐「このフェンスにはカバーがかってるわよ！」

■たたく　フェンス……㋐「ねえケンぼう，正義の味方がそんなことしていいのかなあ？」(美)「ねえ広野クン，私はそんなことしちゃいけないと思うの。」

■探す　金切りバサミ……㋐「そうねえ，どこかに金切りバサミはないかしら？」(美)「ねえ広野クン，どこにも金切りバサミなんてないわよ♡」

■たたく　女の子……㋐「ねえケンぼう，フェンスがあるから届かないわよ。」(美)「アー，渡辺クンったら，広野クンのこと笑ってる。」

■見る　ポケット……㋐「アー，ケンぼう，金切りバサミがあったわよ！」(美)「ねえアオイさん，でもこの金切りバサミはさびてて使えないみたい。だから捨てちゃったほうがいいと思うの♡」

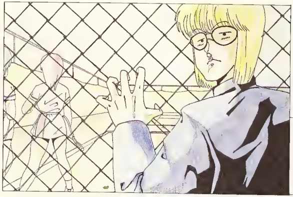
■見る　フェンス……(美)「ねえ広野クン，フェンスのそばに渡辺クンがいるだけよ。」㋐「ちょっと美紅ちゃん，広黄クンったら，ヘンな目でこっちを見てるわよ。」

■見る　カバー……㋐「ねえケンぼう，このカバーは何のためについているのかしら？」(美)「それはね，アオイさん，テニスのボールがフェンスの外にでないようになっているのよ♡」

■やぶる　カバー……㋐「もー，ケンぼうったら，渡辺クンみたいなことをしないでよー。」(渡)「ボッ，ボクゥ……，そんなあ……。」

■取る　カバー……㋐「ケンぼう，こんな大きなカバーは取れないよー。」

■行く　むこう……㋐「ねえケンぼう，むこうったって，どこに行くかわからないわよー。」(美)「ねえアオイさん，ひとまずプールのほうに行きましょう♡」
■見る　空……㋐「ねえケンぼう，とってもいい天気よ！でもちょっと暑いわね。」(美)「私，プールにでも入りたいわ♡」
■見る　テニスコート……㋐「アラ，このコートは土のコートなのね。ダッサーイ。」(美)「ねえ広野クン，コートにいる女の子はだれなのかしら？」
■入る　テニスコート……㋐「ねえケンぼう，コートに入るには金網を越えなきゃダメよ！」(美)「でも広野クン，この金網は高くって越えられそうにないわよ♡」
■見る　足……㋐「ムチムチ，ムチムチ。」(美)「もー，アオイさんったらナニ言ってるのよー。」
■見る　おしり……㋐「プリプリ，プリプリ……オヤ？」(美)「広野クンったら，どこを見てるのかしら。」
■見る　スカート……㋐「わあ，スゴイ。テニスのスカートってすっごいミニなのね。」(美)「でもかっこいいわ♡」
■めくる　スカート……㋐「バチン!!!!」(美)「ヤッター，アオイさんのビンタって痛いでしょう。」





■見る　渡辺……(渡)「私の顔に何かついているかね。」㋐「渡辺クンったら，こんなところで何をしているのかしら。」
■調べる　渡辺……(渡)「オッオイ，何をしているんだよ！」㋐「おかしいわね，ケンぼう，何も持っていないわよ！」
■たたく　渡辺……(渡)「フッフッフェーン，イタイヨー，あとで先生に言いつけてやるー。」㋐「ねえケンぼう，やっぱりこの人おかしいわよ！」
■取る　服……(渡)「オイ，ちょっと，やめてくれー。」㋐「イヤダー，ケンぼうって，そんな趣味があったのね。」
■見る　服……㋐「ねえケンぼう，渡辺クンが着ているのはこの学校の制服よ。ポケットが着いているわよ！」
■見る　メガネ……㋐「ねえケンぼう，渡辺クンのメガネは黒ぶちよ！」(美)「ねえアオイさん，黒ぶちのメガネってやらしく見えるから私キライなの♡」
■取る　メガネ……(渡)「オイオイ，ちょっと待ってくれよ。オレはこのメガネがないと全然見えないんだよーん。」(美)「そんなことしたら，渡辺クンがかわいそうよ♡」

■見る　鼻……㋐「わあー，ヤダー，渡辺クンったら鼻水をたらしてる。」(美)「渡辺クンったら汚ないわね♡ ねえ広野クン，チリ紙を持ってない？」
■探す　チリ紙……㋐「アレー，ケンぼうったらチリ紙も持ってないのォ。」(美)「広野クンったら，チリ紙くらい持っていてね♡」
■つまむ　鼻……㋐「エー，ヤダー，あんな汚ない鼻なんかつまみたくなーい。」
■見る　口……㋐「エー，ウッソー，ヤダー，渡辺クンったら，ヨダレなんかたらしてるー。」(美)「渡辺クンったらきっとやらしい想像をしてたんだわ。」
■見る　手……(美)「ワー，渡辺クンの手って，とってもおっきいのね。」㋐「ワー，気持ちワルーイ。」
■聞く　名前……(渡)「フフフ，私はセイギマンのリーダー，セイギイエローだ！」㋐「バータレ，リーダーはケンぼうでしょ！」
■聞く　とし……(渡)「私は15才だ。」㋐「それにしてはフケて見えるわねえ。」
■聞く　趣味……(渡)「日曜日の朝にゲートボールの番組を見ることだな。」(美)「わあ，広黄クンてジジくさいのねー。」
■聞く　誕生日……(渡)「正義の味方に過去はいらないのだ。」㋐「バーカ!!」
■聞く　血液型……(渡)「私はＡＢ型である。」㋐「ヘエー，あんたの血液型なんてちっとも知らなかった。」
■聞く　身長……(渡)「178cm，70kgだ。」
■聞く　電話番号……(渡)「電話はない。」
■聞く　クラブ……(渡)「ちょっとリーダー，ヒーローアクション部の私を忘れてしまったのですか。」
■話す　かっこいい……(渡)「ウーン，やっとキミたちも私のかっこよさに気がついたか。」㋐「バータレ，ただおだててみただけよ。」
■聞く　何をしてるの……(渡)「私は日夜，正義のために戦っているのだ。」
■話す　こんにちは……(渡)「これはこれは，アオイさんに美紅ちゃん，アッ，リーダーまでみんなそろってどうしたんですか？」

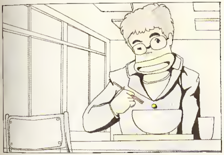
シーン2 ヤツラの正体をあばけ!!

シーン２もシーン１と同様に，アイテムを集めるのが最初の仕事だ。でも，本当に必要な物はそれほど多くはない。逆に，いらない物までたくさん手に入ってしまうので，思わず取りすぎてしまうのに注意しよう。なにしろ，カニを持って移動をしてしまうと，とりかえしのつかないことに……。そしてアイテムが集まったら，ヤツラの正体をあばくために行動を起こすのだ。ちょっと大胆かもしれないけど，××を△△しちゃえばいいんだ。もっとも，わざわざボクが言わなくても，エッチなキミなら，すぐにやることだよね。

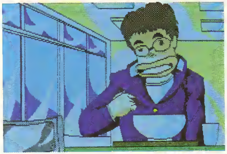
食堂

こんどは食堂に福本クンがいる。どんぶりを持たずにきつねうどんを食べてるなんて，行儀の悪いヤツだなあ。この場面でテーブルを見てみると，そこには「ヴァンダー」という文字が。やってくれますネェ，TAMTAMさん／　ちなみに，この場面では２つの物が手に入る。
福本：「おれさぁ，なんかやたらと腹がへっちゃって，うどんを食ってたんだけどさぁー，なんかもっと食いたいなぁーって考えてたんだ。」

■見る　窓……㋐「んー，別に変なところはないふつうの窓よ。」(美)「食堂はホコリが入らないように，窓は開かないようになってるのよ。」
■開ける　窓……㋐「エーン，エーン，開かないよォ。」
■たたく　窓……(美)「ねえ広野クン，そんなことしたらア



ブナイわよ！」㋐「私，そういうこと言うの良くないと思う♡……ナーンチャッテ!!」
■すわる　イス……(福)「オイオイ，そこにはこれからオレの友達がくるんだからすわらないでくれよ。」㋐「福本クンの友達って，ひょっとして女の子……まさかね！」
■たたく　イス……㋐「ちょっとケンぼう，そんなことしたら壊れちゃうよ。」(美)「私，やめたほうがいいと思う。」
■見る　テーブル……㋐「アレェ，ケンぼう，何か書いてあるわよ！」(美)「‘ヴァンダー’だって。何のことかしら？」
■たたく　テーブル……(福)「オイオイ広野，うるさいなー！メシぐらいゆっくり食べさせろよ。」
■見る　コップ……㋐「へー，このコップは割れないように硬質ガラスでできているのね。」(美)「フーン，そうなんだー。」
■たたく　コップ……㋐「へへへ，残念でした，そのコップは硬質ガラスでできているから割れないわよ。」
■取る　コップ……(福)「ちょっと待ってよ広野，そのコップは今オレが使っているんだから持ってかないでくれよ！」
■見る　はし……㋐「ふつうの赤いぬりばしよ。」(美)「このおはしでは，うどんは食べずらいのよね。」
■取る　はし……(福)「オイオイ広野，食事中に何するんだよ！」㋐「ちょっとーケンぼう，そんなことしたら福本クンに悪いわよ。」
■たたく　壁……㋐「ドンドンドンドン，うるさいわねー！」



(美)「ねえ広野クン，そんなことしたらホコリがたっちゃうわよ。」
■見る　ガラス……㋐「ねえケンぼう，窓から外が見えるわよ。」(美)「ねえねえアオイさん，窓の外には何がみえるの？」
■見る　壁……㋐「ねえケンぼう，窓があるだけであとは別に何もないわよ。」
■見る　蛍光灯……㋐「ねえケンぼう，ずいぶん大きな蛍光灯ね。」(美)「やっぱり食事は明るいところのほうがおいしいもんね♡」
■取る　蛍光灯……㋐「ケンぼうの背じゃ，あそこまで届かないわよ。」(美)「広野クン，あんまり無理なことはしないほうがいいと思うの。」
■たたく　蛍光灯……㋐「バータレ！　そんなことしてもし蛍光灯が割れちゃったら，みんながケガをしちゃうじゃない。」(美)「ねえ広野クン，そんなことばっかりしてないで，どこか他へ行ってみましょうよ。」
■見る　おぼん……㋐「アラ，ケンぼう，これは給食のときに使うポリのおぼんよ。」(美)「そう言えば，小学生の頃よくこのおぼんでお昼を食べたわねえ。」

■たたく　おぼん……(福)「オイオイ，広野，そんなことしたらオレの大事なうどんがこぼれちゃうだろー！」(美)「ねえ広野クン，食べ物のうらみはこわいから，よしたほうがいいと思うの。」

■取る　おぼん……(美)「エートー福本クン，このおぼんちょうだいね♡」(福)「ヤーダーヨー。」

■見る　どんぶり……(ア)「ねえケンぼう，福本クンはきつねうどんを食べてるわよ。」(美)「ねえねえアオイさん，関西の人はきつねうどんのことをけつねうどんって言うんですってねー。」

■取る　どんぶり……(福)「オイオイ広野，オレけさ朝メシ食わないできたんで，腹がへって腹がへって，これだけじゃ足りそうにないんだよ。」(美)「アラッ，福本クンてかわいそうねえ，広野クン，何とかしてあげて。」

■たたく　どんぶり……(福)「アー，オレの大事なきつねうどんが……オイ広野，弁償しろよな！」(美)「広野クン，私そういうことするの良くないと思うの。」

■食べる　うどん……(福)「オレの大事なうどんちゃんに手をだすなよ!!」

■見る　うどん……(ア)「ケンぼう，これはねえ，きつねうどんよ。」(美)「わあ，福本クンたら，アブラアゲを最後まで残してるわ。」

■見る　窓の外……(ア)「アラ，少し風がでてきたみたい。」(美)「ねえアオイさん，桃子ちゃんは何をしているかしら？」

■見る　天井……(ア)「ケンぼう，天井には蛍光灯がいっぱいついているわよ。」(美)「ねえ広野クン，この学校の食堂には換気扇がついてないのね。」

■たたく　天井……(ア)「ザーンネンでした，ケンぼうじゃ届かないわよー。」(美)「私，そんなことしてもしょうがないと思うの。」

■探す　換気扇……(ア)「換気扇はないわよ。」(美)「アッ，そういえばこの食堂は空調システムっていうのが働いているから換気扇はいらないって，松岡先生が言っていたわ。」

■見る　福本……(ア)「アー，福本クンたら，あんな大口を開いてうどんを食べてるー。」(美)「なんだか私もおなかがすいてきちゃったみたい。」

■する　キス……(福)「ウーン，このオレにいきなりキスをするとは……広野，おまえはツウだね。」

■見る　ボタン……(ア)「アー，福本クンたら学生服の第2ボタンをはずしてるわ。」(美)「福本クンて不良なのかしら♡」

■取る　ボタン……(福)「オイオイ広野ったら，何するんだよー。」(ア)「ケンぼう，福本クンのボタンなんか取ってもしょうがないんじゃない？　それより私，おなかがへっちゃったー。」

■見る　制服……(ア)「アラ，福本クンたら，ボタンをはずして何か食べてるわ。」(美)「福本クンちって貧乏でボタンも買えないのかしら？」

■取る　シャツ……(ア)「ねえケンぼう，そんな趣味の悪いシャツやめなよー。」(美)「ねえ広野クン，今度私がかっこいいTシャツをプレゼントしてあげるわよ♡」

■やぶる　シャツ……(福)「ちょっと広野，やめてくれよォ。オレ，このシャツしか持ってないんだよ。」(美)「福本クンってかわいそうな人ね。」

■見る　メガネ……(ア)「今どき，黒ぶちメガネははやらないのよ。」(美)「私もそう思うの。」

■見る　まゆげ……(ア)「アレッ？ 取れちゃったー。」(福)「ちょっと早く返してくれよー。それはつけまゆげなんだからー。」

■取る　ロ……(ア)「ケンぼう，取れるわけないでしょ！」

■見る　手……(ア)「アー，福本クンの指，6本もある♡」(美)「ねえアオイさん，指が6本もあるのは，ウイングマン1のオープニングのアオイさんでしょ！」

■見る　耳……(ア)「アー，福本クンの耳に耳クソがたまってるー。」(福)「ボクはねえー，耳クソが好きなんだなァー。」

■取る　メガネ……(福)「ちょっと待っちくりー，オレはこのメガネが好きなんだ。」(ア)「フーン，そうなの♡」

■調べる　福本……(ア)「ナーンダ，福本クンのことだからてっきりタバコでも持ってると思ってたのに，なんにも持ってないわよ。」(美)「アオイさんたら，それじゃあ福本クンに悪いと思うわ。」

■たたく　福本……(ア)「アー，福本クンたら，いきなりうどんをふきだしちゃったわー。」(美)「アッ，アオイさん，そんなに笑ったら，福本クンがかわいそうよ！」

■取る　服……(福)「オイオイ，そんなことしたらダメだって。」(ア)「福本クンたら口ではいやがりながら，自分でぬいでるわ。」

■見る　シャツ……(ア)「ヤッダー，福本クンのシャツに汚れの首輪がついてるー。」(福)「じ・じつはさあー，オ・オレって汗っかきだろう，だから……。」

■見る　ロ……(ア)「タ・ラ・コ。」

■握る　手……(福)「広野クン……スキ♡」(ア)「ちょっと，やめなさいよー！」

■聞く　名前……(福)「オイオイ広野，おまえは自分の友達の名前も覚えてないのか？　オレの名前は……アレ？オレの名前は何だっけ？」

■聞く　とし……(福)「オレは来月15才になるんだぜー。ねえねえアオイさん，何がプレゼントちょうだいよー。」

■聞く　趣味……(福)「アレー，広野，おまえはオレが盆栽をやっていたの知らなかったっけー。」

■聞く　誕生日……(福)「フッフッフッ，オレの誕生日は来月の17日さ！　みんなプレゼントを持って遊びにきてくれよ。」

■聞く　血液型……(福)「ヘッヘッヘー，マジメで責任感の強いA型でっせ。」

■聞く　クラブ……(福)「エート，卓球に将棋に占いに……オレっていろんな部活に入ってるんだ。」

■話す　かっこいい……(福)「オッ，さすが広野，うれしいことを言ってくれるねー。ねえねえ，アオイさんもそう思うだろ？」(ア)「マッ，マアネッ……もう、こんな大口メガネ，かっこいいわけないじゃない。私はねー，メンクイなのよ。」

■聞く　何をしてるの……(福)「オレさあ，なんかやたらと腹がへっちゃって，うどんを食ってたんだけどさあー，なんかもっと食いたいなあーって考えてたんだ。」

■話す　オッス……(福)「よう，広野じゃないか。何か食べにきたのか？」

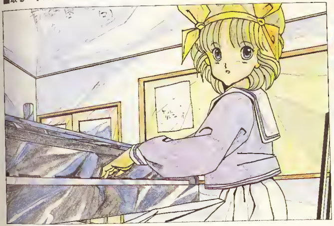
音楽室

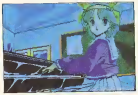
もとはボドリムスから送りこまれた刺客であったリロちゃんは，一時期，アイドル・グループ〝リロちゃんず〟を率いて大人気だったこともあった。彼女の歌を身近で聞けちゃうなんて，コノ～，幸せ者!?
黒板にはってあるポスターには，しっかりと……。
リロ：「私は歌のおけいこをしてるんですのよウイングマンさん，そこのドアは開けないでくださいね。廊下にピアノの音が響いてしまいますから。」

■見る　黒板……(ア)「アレッー，何かポスターみたいのがはってあるわよ。」(美)「わあ，リロちゃんのコンサートのポスターだわ！」

■見る　ポスター……(ア)「ア，このポスター，リロちゃんずのポスターよ。」(美)「わあ，スッゴーイ！ 私も広野クンと見に行きたいなあ♡」

■取る　ポスター……(ア)「ちょっとケンぼう，そんなことしちゃダメよ！」(美)「私もそんなことしたらいけないと思うの。」





■見る　戸……(ア)「ねえケンぼう，その戸は今しまってるわよ。」

■開ける　戸……(リ)「ちょっとー，その戸を開けると，廊下にいる人がうるさくなってしまうのですよ！」(ア)「そうよケンぼう，リロちゃんの言うとおりよ。その戸は開けちゃダメよ。」

■たたく　戸……(ア)「もー，ドンドンとうるさいわねえ。」(美)「広野クン，そんなことするのはやめてね♡」

■見る　ピアノ……(ア)「うわあ，すごく大きなピアノね！」(美)「私もひいてみたいなぁ。」

■ひく　ピアノ……(ア)「ねえ美紅ちゃん，私ピアノって全然ひけないのよねえ。だから美紅ちゃんが1曲ひいてよー。」(美)「エー，そんなあー，私……できないわ。」

■たたく　ピアノ……(ア)「ちょっとケンぼう，ピアノなんか壊したら私たちじゃ弁償できないわよ！」

■見る　イス……(ア)「アラァ，このイスは木でできてるのね。ねえリロちゃん，こんなイスじゃおしりが痛くならない？」(リ)「そんなことないですわ。とってもすわりやすいですわよ，お姉さま♡」

■すわる　イス……(リ)「ダメですわよ！　あなたにすわるところはないですわよ！」(美)「ねえ広野クン，リロちゃんがすわっているところをとっちゃ，かわいそうよ♡」

■たたく　イス……(ア)「ねえケンぼう，そんなことをしていいと思ってるの？」(美)「広野クン，学校の物を壊したらいけないのよ！」

■見る　カン……(ア)「ねえケンぼう，何かのジュースのあきカンよ。」(美)「アオイさん，あれはスポーツドリンクのあきカンよ。」

■取る　カン……(ア)「ねえケンぼう，汚ないからそんなの拾うのやめたほうがいいわよ！」(美)「私もアオイさんの言うとおりだと思うの♡」

■見る　リロ……(ア)「ケンぼうったら，すぐに女の子のほうに目がいくんだからァ。少しは美紅ちゃんのことも考えなさい。」

■取る　服……(リ)「イヤですわ，やめてよ！　このスカポラチンキ!!　野蛮人!!!!」

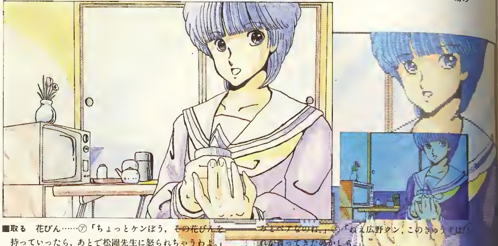
■見せる　楽譜……(リ)「アッ，それはすぎやまこういち先生が作った曲ですのね♡」

■聞く　何をしてるの……(リ)「歌のおけいこをしてるんですのよ！」

宿直室

松岡先生が帰ってしまったあとの宿直室。今度はあおいさんがお茶を飲んでくつろいでいる。エッ，キミもお茶が飲みたいって？　残念でした，もうお茶づつはカラッポなんだよーだ。
あおい：「私は疲れちゃったから，お茶を飲んでるのよ。いいでしょ。へー，この部屋には，おしいれがあるんだ。」

■見る　花……㋐「ねえねえケンぽう，この花はとってもキレイね。」㊟「ねえ広野クン，私，この花欲しいなあ。」
■見る　花びん……㋐「んーケンぽう，ちょっとシャレた花びんよ。」㊟「ねー広野クン，この花びんはなかなかこの部屋にあっているわね。」
■見る　湯のみ……㋐「ケンぽう，この湯のみは清水焼きの湯のみよ。」㊟「へー，それじゃあきっと高いのね。」
■取る　湯のみ……㋐「ケンぽう，そんな物取ってどうするの。」㊟「広野クン，取れないわよ。」
■見る　きゅうす……㋐「ケンぽう，このきゅうすは湯のみとペアなのね。」㊟「ねえ広野クン，このきゅうすはだれが買ってきたのかしら。」

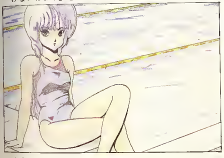


■取る　花びん……㋐「ちょっとケンぽう，その花びんを持っていったら，あとで松岡先生に怒られちゃうわよ。」㊟「私，そういうことするのって良くないと思うの。」
■たたく　花びん……㋐「ちょっと待ってよ，ケンぽう，そんなことをしたらケンぽうまでケガをしちゃうわよ。」㊟「広野クン，お願いだからケガをしないでね。」
■見る　テレビ……㋐「ケンぽう，このテレビは今壊れていて見れないのよ。」㊟「とっても残念ね。」
■取る　テレビ……㋐「ケンぽう，そんな重い物は持てないわよ。」㊟「広野クン，私，そういうことするのって良くないと思うの。」
■たたく　テレビ……㋐「ケンぽう，そんなことしたらケガをしちゃうわよ。」㊟「広野クン，私，そんなことするの良くないと思う。」
■見る　ふすま……㋐「ケンぽう，ふつうのふすまよ。」㊟「ねえ広野クン，あのふすまはやたらと汚れているわよ。」
■たたく　ふすま……㋐「アー，ケンぽう，何てことするのよ。」㊟「広野クンったら，あとで松岡先生に怒られても知らないから。」
■見る　机……㋐「ケンぽう，机の上にはおぼんがのっているわよ。」
■取る　机……㋐「もうケンぽうったら，机なんか取れるわけないでしょ。」㊟「広野クンたら，ヘンなの。どうしちゃったのかしら。」
■取る　きゅうす……㋐「ケンぽう，なんでも持っていっちゃうのって，あんまり良くないんじゃない。」㊟「私もそう思うの。」
■見る　茶づつ……㋐「ねえケンぽう，この茶づつはカラッポよ。」㊟「なーんだ，せっかく私もお茶を飲もうと思ったのになー。」
■取る　茶づつ……㋐「ねえケンぽう，カラッポだからやめときなよ。」㊟「私もそう思うの。」
■見る　壁……㋐「アラ，この壁に……。」㊟「もう，アオイさんったら，なんにもないじゃない。あんまり驚かさないでね。」
■見る　アオイ……㊟「アラ，アオイさん，お茶を飲んでいるのね！　私も飲みたいなァー。」㊟「ナーンダ，美紅ちゃんの分ならそこにあるわよ！　ケンぽうは自分でいれて飲みなさい。」
■調べる　アオイ……㋐「まさかケンぽう，私のことを疑っているわけじゃないでしょうね！」㊟「でもアオイさんも，ポドリムス人だから……。」
■聞く　クラブ……㋐「さっき美紅ちゃんに誘われたんで新体操部に入っちゃった！」
■聞く　何をしてるの……㋐「疲れちゃったから，お茶を飲んでいるのよ。いいでしょー。」

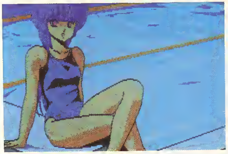
プール

ヴィムは，原作ではリメルを倒したあとに登場するのだが，このゲームではふつうの転校生としてゲスト出演している。ちなみに，プールサイドでは珍しい生き物を見つけられるんだけど，「とる」するのはやめておいたほうがいい。
ヴィム：「あんまり暑いから泳いでるのよ。エッ，私ってかわいい？　ふーん，そう。」
あおい：「なによ，お高くとまっちゃって！」

■見る　プール……㋐「アレッ，何かあそこに赤い物がいるみたいよ。何かしら？」㊟「アッ，アオイさん！　アレはカニよ！　でもどうしてカニがプールにいるのかしら？」
■入る　プール……㋐「ちょっとケンぽう，そんなことしたらびしょぬれになって，かぜをひいちゃうわよ！」㊟「私，広野クンがかぜをひいたら悲しいなあ。」
■泳ぐ　プール……㋐「ちょっとケンぽう，制服のままで泳ぐの一？」㊟「広野クン，熱があるんじゃない？」
■見る　水……㋐「ねえケンぽう，まだ水は冷たそうよ！」㊟「でも私，少し泳ぎたいなあ。」
■取る　水……㋐「ケンぽう，入れ物がないから持っていけないわよ！」㊟「広野クン，口の中にでも入れてったら？」



■飲む　水……㋐「うわあ，ペッ，ペッ，何これ，消毒薬くさーい」㊟「アオイさんたら！　プールの水には塩素っていう消毒薬が入っているのよ！」
■見る　プールサイド……㋐「わあー，日に焼けてとっても熱そうね！」㊟「ねえ広野クン，ヴィムは熱くないのかしら？」
■見る　ヴィム……㋐「わあー，その水着かっこいいわね。」㊟「彼女とってもスタイルがいいのね。私は……。」
■調べる　ヴィム……㋐「このスケベ！　水着を着ている女の子を調べたって何もでてくるわけないじゃない!!」
■たたく　ヴィム……㋒「イターイ!!　何するのよー!!」㋐「もうケンぽう!!　かよわい女の子に何するのよ!!」
■取る　水着……㋒「イヤー！　何すんのよー!!」㋐「うわあー，ヴィムって強いんだ！　ケンぽうが投げ飛ばされちゃった!!」
■見る　水着……㋐「コラッ，ケンぽう！　ヨダレなんかたらしてどこを見てるのよ！」㊟「もうー，広野クンのエッチー!!」
■聞く　名前……㋒「あっ，はじめまして，私はヴィムと言います。」
■聞く　とし……㋒「とし？　としって何だっけ？」㊟「広野クン，この人おかしいと思うんだけど。」
■聞く　趣味……㋒「私，それはあまり好きじゃないなぁー。」



■聞く　誕生日……㋒「たっ，誕生日？　ああ，好きよ，それ♡」㋐「ケンぽう，目が点になってるよ！」
■聞く　血液型……㋒「ケ・ツ・エ・キ・ガ・タ？　ン♡」㋐「ケンぽう，この人何かおかしいよ！　もしかして…。」
■聞く　電話……㋒「電話をかけても私はデンワ。」
■聞く　クラブ……㋒「見てのとおり，水泳をやっているのよ！」
■話す　かわいい……㋒「フーン，そう。」㋐「なにさ！お高くとまっちゃってー。」
■聞く　何をしてるの……㋒「あんまり暑いから泳いでいるのよ♡」㊟「いいなあ，私も泳ぎたいナ♡」

体育館

ウ～ン，美紅ちゃんはいつ見てもかわいいなあ～なんて見とれてばかりじゃいけません。この場面では事件の重要な手がかりを見つけることができるんだ。窓をのぞくと，校庭のテニスコートが見えるヨ。
美紅：「今度は体育館に何の用なの？　そろそろ新体操のクラブがはじまるころだから，ここに残っていようかしら……。」

■たたく　ドア……㋐「ねえケンぽう，そんなに力があまっているなら，外にでてスポーツでもしてきたら？」㊟「そうね，たしか今テニスコートに桃子ちゃんがいるはずよ♡　みんなで行ってみない？」

■見る　美紅……(美)「広野クン，私はずかしいわ！　あまり見つめちゃイヤ。」
■たたく　美紅……(美)「イタイ!!　痛いわ広野クン！　何をするの!!」
■取る　服……(美)「ちょっ，ちょっと広野クン……ヤメ……。」㋐「ケンぼう，美紅ちゃんになんてことするのよ！　美紅ちゃん，アブナかったわねえ。」
■見る　服……㋐「ねえケンぼう，美紅ちゃんばっかりじゃなくて，私のほうも見てよ！」
■聞く　何をしてるの……(美)「ナニって，広野クンといっしょに悪者を探しているところでしょ！　でもそろそろクラブがはじまるから，ここに残ってようかしら……。」





保健室

保健室には北村先生がいた。みなさん，壁に張ってあるポスターに注目！　原作にでてくるアイドル歌手，美森くるみちゃんがちゃんと登場してるんだぜ！　それから，アオイさんの驚く顔が見たい人は，中央の戸棚をあけてみよう。
北村：「やあ，キミたち，こんどは保健室に何の用だい？　ボクはさっきちょっとケガをしちゃって，ここへきているんだ。」

■見る　壁……㋐「もう，保健室だっていうのにラクガキばっかりしてあるわよ！　なになに‘アザには要注意’だって！」(北)「キミたちもケガには気をつけて，アザなど作らないようにしなさい。」
■見る　しきり……(北)「オイオイ，キミたち，そんなところをのぞいてもだれもいないゾ。」(美)「ねえ広野クン，さっき桃子ちゃんがいたのに今はいないなんて，なんかヘンじゃないっ？」
■開ける　しきり……(美)「ねえ広野クン，そのしきりを動かしちゃうと，あとで松岡先生に怒られちゃうわよ♡」㋐「そうよ！　そうよ！　そんなことしたら，いけないんだから。」
■見る　身長計……(美)「ねえ広野クン，これはふつうの身長計よ♡　そうだ，これで広野クンの身長を計ってあげるよ。」
■使う　身長計……(美)「エート，広野クンの身長は……170センチですね♡」㋐「アラ，ケンぼうって意外と小さいのね。」
■たたく　身長計……㋐「ちょっとケンぼう，身長が小さいのを身長計のせいにしてるんでしょ。」(美)「私，物にあたるの良くないと思う♡」
■見る　ポスター……㋐「アー，これは今すごい人気の美森くるみのポスターじゃない。」(美)「このポスターは，この前福本クンが持ってきてくれたのよ！」
■取る　ポスター……㋐「もー，ケンぼうったら，くるみちゃんのファンだったの？」(美)「もう，アオイさんたらちがうもん♡　広野クンは，私の……キャッ♡」
■見る　くるみ……㋐「ねえねえケンぼう，くるみちゃんってとってもかわいいわよね。」(美)「ねえ広野クン,私疲れちゃった。ひと休みしましょ♡」
■見る　ピンセット……㋐「ねえケンぼう，これは何に使うの？　私わかんなーい？？？」(美)「アオイさん，これはね，こうやってオキシフルをつまんで消毒をしたりするのよ！」
■使う　ピンセット……㋐「フガ，フガ!!」(美)「広野クンたら，ピンセットでアオイさんの鼻をつまんだりしたらダメじゃない！」
■取る　ピンセット……(北)「コラコラ，そのピンセットを持っていったりしたらダメだよ！」
■見る　ピン……(美)「ねえ広野クン，そのピンにはオキシフルが入っているのよ！」㋐「私，オキシフルってしみるからキライなのよ！」
■取る　ピン……㋐「ねえケンぼう，そのピンにはオキシフルがいっぱい入っているのよ！」(美)「広野クン，そんな物を持っていったらオキシフルをこぼしちゃうわよ！」
■たたく　ピン……(美)「ねえ広野クン，そんなことしたらアブナイわよ！」
■取る　オキシフル……㋐「ねえケンぼう，これはピンごと取らないと取れないわよ！」
■使う　オキシフル……㋐「ちょっとケンぼう，私，別にケガをしているわけじゃないのよ！」(美)「私，学校の物をムダに使うの良くないと思うの。」
■すてる　オキシフル……(美)「ねえ広野クン，私，学校の物をムダに使うの良くないと思うんだけど……。」㋐「そうよケンぼう，美紅ちゃんの言うとおりよ！」
■開ける　扉……㋐「キャー！　ケンぼう!!」(美)「エー，なにこれぇー，ゴキブリが保健室にいるわよ!!」(北)「ハッハッハッ，キミたち，このゴキブリはゴムのおもちゃだよ！　驚いたかい？」
■たたく　棚……(北)「オイオイ広野！　そんなことばっかりしていると，また松岡先生に怒られるゾ！」
■見る　ひきだし……㋐「押してもダメよ！」
■押す　ひきだし……㋐「アレッ，いきなりひきだしを押すとはケンぼうはツウだね♡」



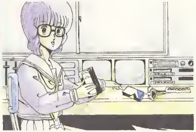
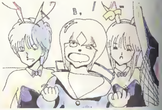
■見る　机……(美)「ねえ広野クンこの机になにかあるの？」㋐「んーとねケンぼう，机の上には特別変わった物はないわよ。」
■たたく　机……(北)「オイオイ，キミたち，そんなに机をたたいたらうるさいじゃないか！」㋐「ねえケンぼう，やっぱりそういうことするの良くないと思うわ。」
■やぶる　カーテン……(美)「エー，広野クンてそんなことする人だったの！」㋐「ケーンぼう，あんまりヘンなことばっかりやっていないで，早く殺し屋を探さなきゃ。」
■ひく　ひきだし……(北)「アマイ！　私はギターはひけるが，ひきだしはひけない。」(美)「広野クン，やっぱり残念ね♡」
■見る　オキシフル……㋐「ねえケンぼう，これは消毒に使うのよ！」(美)「でもね，これはとってもしみて痛いのよ！」
■見る　イス……(美)「広野クン，別に変わったところはないわよ♡」
■取る　イス……(美)「広野クン，私が怒られちゃうからそんなことしないでね♡」
■見る　北村……㋐「やっぱり北村先生ってかっこいいわね。」(美)「北村先生は保健委員の先生なのよ。」
■調べる　北村……(北)「オイオイ，あんまりふざけるなよ薬のビンを倒しちゃうだろう！」
■見る　ネクタイ……㋐「わあー，北村先生，とっても高そうなネクタイしてるわね。」(美)「さすが北村先生ね♡」
■取る　ネクタイ……(北)「ちょっと待ってくれよ，そのネクタイは高かったんだぞ！」(美)「私，やめたほうがいいと思うんだけど。」
■話す　かっこいい……(北)「ウーン，キミたちからそう言われるとテレるなあ,ハハハ……。」㋐「アー，北村先生ったら，赤くなってるのー。カワイイ!!」
■聞く　何をしてるの……(北)「エッ，アア，さっきちょっとケガをしちゃってね。」(美)「先生，大丈夫ですか。」
■話す　こんにちは……(北)「今日はよくキミに会うな。今度はどうしたんだい。」

視聴覚室

中学校にしては，わりとしっかりとした設備の整っている視聴覚室。たとえ久美子ちゃんのビデオテープは規格があわなくても……。だけど，この場面ではビデオ装置はすべてダミーなんだ（解いた人には意味がわかるよね）。
久美子：「広野クン，こんにちは。こんなところに何をしにきたの？　ビデオを見ようと思ったんだけど,規格がちがうから見れないの。」

■見る　窓……㋐「ねえケンぼう，この窓とってもキレイにふいてあるわよ！」(美)「窓がキレイだと気持ちがいいわね。」
■見る　レシーバー……(布)「これはねえ，最新式のレシーバーでとっても音がいいのよ。」㋐「ねえねえ，布沢さん，私たちお友達よね。」
■取る　レシーバー……(布)「ちょっと待ってよ広野クン，このレシーバーはとっても高いんだから持ってかないでよー。」(美)「ねえ広野クン，布沢さんに悪いから持っていかないほうがいいわよ！」

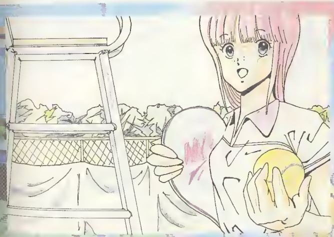
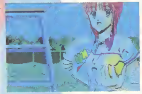
■見る　カセット……㋐「ねえ布沢さん，これは何のカセットなの？」(布)「あのねアオイさん，これは今度の新聞部のスクープが入っている極秘のカセットよ。」
■取る　カセット……(布)「ちょっとダメよ！　このカセットがないと，私部長に怒られちゃうのよ！」(美)「広野クン，そのカセットを持っていったら布沢さんがかわいそうよ！」
■見る　イス……㋐「よく先生なんかが使っている，スチール製のイスよ！」(美)「このイスは，けっこうすわりやすいのよね。」
■すわる　イス……(布)「もー，広野クンったら，人の足の上にすわらないでよ！」㋐「でも布沢さんの足ってすわりやすそうね♡」
■たたく　イス……(布)「イッターイ!!　もー，広野クンたら，そんなにイスをたたいたらオシリが痛くなっちゃうじゃない！」(美)「私，そういうことするの良くないと思うの♡」
■見る　机……㋐「へー，この机にはテレビがくっついてるんだ。」(美)「スゴイわー。」
■たたく　机……㋐「もう一，広野クンたら，そんなことしたらテレビが壊れちゃうじゃない！」(美)「ねえ広野クン，やめたほうがいいわよ！」
■見る　ガラス……㋐「ねえケンぼう，このガラスとってもキレイになっているわよ。さっききたときは，とっても汚なかったのに。」(美)「ねえ広野クン，きっとリロちゃんがキレイにふいてくれたのよ。」
■見る　テレビ……(布)「このテレビはビデオと連動しているのよ。」
■こわす　テレビ……(布)「ダメよ広野クン，そういうことをしたら私が怒られちゃうじゃない。」
■見る　カセットの箱……(布)「それはこのカセットを入れる箱よ」
■取る　カセットの箱……(布)「ちょっとダメよ！　この箱がないと私部長に怒られちゃうのよ！」(美)「布沢さんって，部長さんには弱いのね♡」
■見る　布沢……(布)「ちょっと広野クン，あんまり私の顔をジロジロ見ないでよー……（でも，ひょっとして広野クン，私に気があるんじゃないかしら)」
■調べる　布沢……(布)「ケンぼう，布沢さんったら何かのビデオを持ってるわよ！　あれはここにあるデッキと規格がちがうから再生できないわよ。」
■見る　スカート……(布)「ヘッヘッヘ，キレイでしょ，きのうアイロンをかけておいたんだー。」(美)「わあ，布沢さんエラーイ！」
■取る　スカート……(布)「キャー，ヤメテー……バチン!!」(美)「広野クンたら何してるの!!」
■めくる　スカート……(布)「もー，広野クンたらー。でもちょっとだけよ♡」㋐「ちょっと布沢さんたら，調子に乗ったらダメじゃない!!」


テニスコート

ウ～ン，いい天気／　こんな青空の下でテニスができたら，さぞいい気持ちだろうね。でも，キミにはまだ任務が残っているはず。この場面でも，ちゃんとやることがあるんだヨ。
桃子：「テニスをやってるんですよ。とーっても楽しいの。リーダーもいっしょにやりませんか？」

■見る　フェンス……㋐「ねえケンぼう，何ともないふつうのフェンスよ。」
■見る　審判台……㋐「ねえケンぼう，別にヘンなところはないわよ。」(美)「ウーン，ホントにヘンなところはないわね……。」
■たたく　審判台……(桃)「ねえリーダー，そんなことするのはやめてください。」(美)「私もやめたほうがいいと思うの……。」
■すわる　審判台……㋐「まったく，何とかとサルは高いところが好きだって言うけれど，ケンぼうはどっちかしらね。」(美)「ねえアオイさん，それはちょっとヒドイ言いかただと思うわ！」
■見る　カバー……㋐「ねえケンぼう，ただのビニールカバーよ！」(美)「アラ，むこうのほうに木がいっぱいあるわ。」
■やぶる　カバー……(桃)「アッ！　リーダー，そんなことしたらテニスの練習ができなくなっちゃう!!」㋐「ほら，ケンぼう，桃子ちゃんの練習の邪魔をしたらダメじゃない。」
■見る　木……㋐「エーン，遠くにあるんで見えないよォ。」(美)「私もここからじゃ見えないわ。」
■見る　空……㋐「ねえケンぼう，今日は晴れててとってもいい天気よ。」(美)「ねえ広野クン，今度は宿直室に行ってみない？」
■のぼる　フェンス……㋐「ダメダメ，ケンぼうじゃのぼれないわよ！」(美)「ねえ広野クン，アブナイわよ！」
■のぼる　木……㋐「ねえケンぼう，向こうのほうに行ってからのぼったら？」(美)「そうね広野クン，ここにいたんじゃぁのぼれないわよ！」
■見る　ラケット……㋐「アラ，ケンぼう，あのラケットはとても高い物よ。」
■取る　ラケット……㋐「も一，ケンぼうったら，そんなことしたら桃子ちゃんに悪いわよ♡」(美)「私，そういうことするの良くないと思うの。」
■見る　桃子……㋐「わあ，桃子ちゃんのテニスウェアー，決まってる！」(美)「ねぇ広野クン，私たちもテニスはじめようかな？」
■調べる　桃子……㋐「桃子ちゃん，悪いけどちょっと調べさせてね。」(桃)「リーダー，さっきから何か探してるみたいだけど，何かあったんですか？」
■たたく　桃子……㋐「アハッ，ケンぼうったら桃子ちゃんによけられてるの。」(桃)「‘ヒーローアクション部の部員たる者，つねにスキを作ってはいけない’でしたよね，リーダー。」
■見る　ボール……㋐「ねえケンぼう，ただのテニスボールみたいよ。何かおもしろいことでもあったの一？」
■取る　ボール……㋐「ケンぼう，そんなことしたら桃子ちゃんが困るでしょ。」(美)「私もそういうことするの良くないと思うの。」
■聞く　趣味……(桃)「ウーン，今はやっぱりテニスかな……。」
■聞く　何をしてるの……(桃)「ヤッダー，リーダーったら，テニスですよ。とーっても楽しいんですよ。リーダーもいっしょにやりませんか？」
■話す　やる……(桃)「キャイン！　うれしい！」
■話す　やらない……(桃)「ブー。」
■話す　こんにちは……(桃)「アッ，リーダーこんにちは。いい天気ですね。」






シーン3 舞台はポドリムスへ!!

今までのシーンがいろいろなところを行ったりきたりしなければいけなかったのに対して，このシーンは一直線。やることさえやれば，どんどん先へ進んでいってくれるんだ。それほど悩むことなく，シーン4へ進めることだろう。

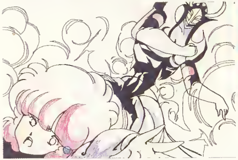
このシーンでは，いよいよリメルの野望が明らかになる。原作とはちがったストーリーに感動してくれる諸君も多いんじゃないかな？　やっぱり原作を忠実にゲーム化するよりは，こうやってオリジナルのストーリーを用意してくれたほうが楽しめるよね。

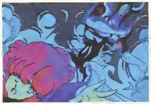






美紅ちゃん，いったいキミはどうしたというんだ？　目の色まで真っ赤になってしまって……。昔のアトラクションショーのときのように，美紅ちゃんと戦うのはもうごめんだぜ！

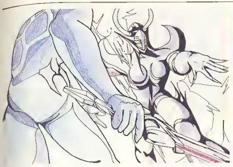




美紅ちゃんの体からシードマン「ザシーバ」が出現！　そう，ザシーバが美紅ちゃんをあやつっていたのだ!!　クソォ，いとしの美紅ちゃんをこんなめにあわせるなんて，ザシーバめ，ゆるせん！　チェイングで変身して戦うゾ!!

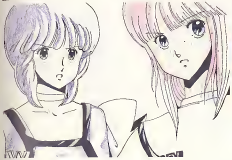


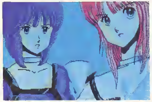
さあ，このゲームで最初の戦闘モードだ。ここでは実際に9種類もの武器を使いわけて，シードマンと戦闘することができる。それほど難しくはないので，とにかくがんばってみてくれ。参考までにボクの必勝法をご紹介しておこう。①ビームフラッシュで，敵の体力が3メモリになるまでひたすら攻撃する。②タイミングを見はからってすかさずガーダーをはずし，スプリクトフラッシュで一撃をあたえる。③敵の体力は0～1メモリになるはずだから，そこでデルタエンドを決める。――これで絶対に勝てるゾ！





シードマン“ザシーバ”を倒した!!　それほど強い敵じゃなかったなあ。いばるのもいいけど，油断しないように。



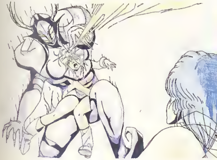


桃子ちゃんと久美子ちゃんも現場にかけつけてきた。「リーダー，あおいさん，何かあったんですか？」「エーッ，自分たちだけで倒しちゃうなんてズル～イ！」



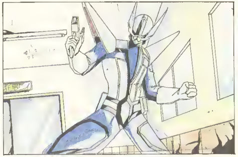


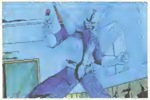
その一瞬のスキをついて，まだ完全には死んでいなかったザシーバが，桃子ちゃんを人質に取った。桃子ちゃんが叫ぶ。「く，くるしい……，リーダー，助けて……。」



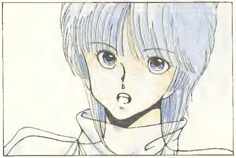


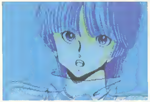
つぎの瞬間，健太の目の前で信じられないことが起こった。なんと，ザシーバとともに，桃子ちゃんまでが何者かによって撃たれてしまったのだ。はたして，桃子ちゃんはほんとうに死んでしまったのだろうか……？



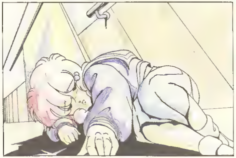


ザシーバと桃子を撃ったのは，このナゾの男。だが，コイツは今回の物語の謎を解くための重大なヒントを教えてくれるんだ。その正体は，原作をよーく知っている人ならわかるよね。



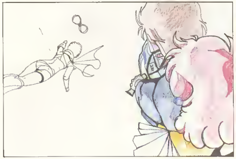


ナゾの男からの言葉を聞いて，アオイがあることにピーンと気がついた。この場面では，アオイの口から，恐るべき陰謀のすべてがあかされるんだ。なるほど，これで今までの謎が1本の線につながったゾ。





それはいいとして，倒れている美紅ちゃんをどうにかして助けてあげなければいけない。美紅ちゃんはこの物語の白雪姫——と言えば，どうすればいいのかわかるよね。





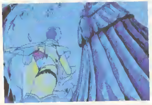
健太，アオイ，美紅の3人は，リメルを倒すため，ウイナアに乗ってポドリムスへ向かった。はるかかなたにメビウスの輪のような形をした，ポドリムスが見える。ウーン，物語が盛りあがってきたぜ！

シーン4 決戦!! リメル&キータクラー

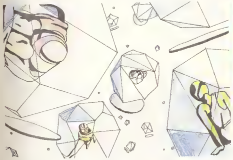


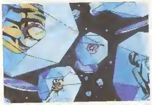
さあ，物語はいよいよクライマックス，ポドリムスでのリメルとの決戦だ。このシーンも移動コマンドを使っていろいろなところへ行かなければいけないのだが，基本的には3か所しか移動できないので，そう複雑なトリックは用意されていない。すべてのコマンドと，まだ使っていない持ち物を駆使して，解決への道をさがしてみてくれ。このゲームのエンディングは，絶対に感動するゾ!!



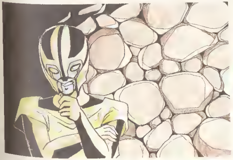


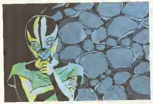
ここはリメルの王宮の前。この中にリメルがいるにちがいない。だけど，何の用意もせずに入っていったのでは，リメルに勝てるわけはない。どうにかして，リメルの不思議な力をふせいでおかなければいけないんだけど……。



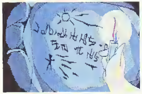


囚人たちが捕えられている，ポドリムスの牢屋。そういえば，原作ではキータクラーやヒロダーもこの中に捕えられたんだっけ。どうしたら，この中の囚人たちを解放することができるんだろう？

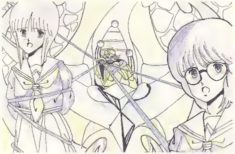




アオイの父ラークの弟子のDr.フィッケンがいる。原作ではラークの弟子はDr.アンバランスだったはずなんだけど，アンバランスは悪役，フィッケンは善人ということでニューキャラクターとして作ったのだろう。この場面ではいろいろな物を見てみよう。

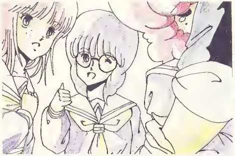


ヤヤ，これはいったい何なんだあ？　この場面を見ることができた人は，ゲーム解決の日も近い。あえてヒントは書かないので，自分で考えてみてほしい。





ついにリメルの前へやってきた。桃子ちゃんと布沢さんが人質になっている。早く倒さなければ!!　リメルは魔力を弱めたあとでないと，いくらウイングマンが強いと言っても勝てないゾ。



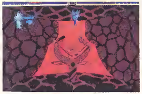


ヤッター，とうとうリメルを倒したゾ!!　喜びあうウイングガールズ，泣いて喜ぶ美紅ちゃん……。これで物語はおしまい，と思いきや……!!





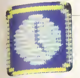
なんと，あのキータクラーが突然出現したのだ!!なるほど，こうでなくちゃ「キータクラーの復活」という副題がついている意味がないもんなあ。よ～し，再びチェイング!!



さあ，はたしてキミにはキータクラーを倒すことができるだろうか!!　AVG史上屈指のデキともいえる，このゲームの感動のエンディングを見れるかどうかは，キミの腕にかかっているのだ!!

全アイテムリスト

このゲームには，現在確認されているだけでも19種類ものアイテムが登場する。その中には，ゲームに全然関係ないような，TAMTAMさんの遊びのアイテムもでてくるんだ。ここでは，その全19種類のアイテムを写真でご紹介しよう。キミはいくつ見つけられるかな？



●時計

何のために必要なのかはわからないけど，これを持ってないとシーン２へ行けない。



●100円

500円を両替することはできないけど……。



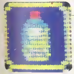
●ジュース

自動販売機で売っているパイナップルジュース。お値段は100円！



●楽譜

持っていると戦闘時にBGMが流れるという設定だったらしいんだけど……。



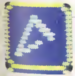
●薬

心やさしい美紅ちゃんが，健太がケガをしたときのために持っていってくれるアイテム。



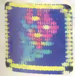
●バッチ

ウイングガールズに変身するときに必要なW型のバッチ。持ち主はだれなのか，だいたい想像がつくよね。



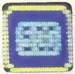
●針金

この針金は形状合金という物質によって作られている。ということは……。



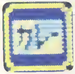
●花

Flower（英），Blume（独），Fleur（仏）…ようするにただの花。



●500円

シーン１でのキーポイントとなる品。何回でも取れるヨ。



●食券

食堂で売っているカレーの食券。くれぐれもまちがえた人にあげてしまわないように！　ちなみに，コレを手に入れる方法は２とおりあるんだヨ。



●指輪

前作では，この中に盗聴器がしかけられていたけど，今回はとっても大事なアイテム。



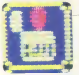
●鍵

体育館の扉を開けるための鍵。でも，アソコを開けることはできましぇ～ん。



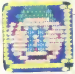
●テープ

何のへんてつもないビデオテープ。何の映像が入っているかは，見てのお楽しみ！



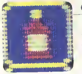
●ライター

落とし物だったらしいライター。いろいろと役に立ってくれるゾ。



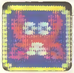
●隠れキャラ

いったい，これは何なんだあ？　見つけるのはちょっぴり難しい。



●お酒

コラコラ，未成年がお酒を飲んじゃダメだって！　あんまり意味のないアイテム。



●カニ

これは絶対に取ってはいけない。持ち物がへっていってしまうという恐ろしいアイテム。



●お守り

これを手に入れる方法も2とおりある。そのうちのひとつはメチャムズ。



●ドリムノート

『ウイングマン2』で，もっとも難解なアイテム。キミには見つけられるか！

隠しコマンドだってこんなにあるゾ!!

発売以来，かずかずの隠しコマンドが発見されたこのゲーム。今回はその隠しコマンドをまとめて大紹介だ!!

(注：すべてPC88版)

①好きなときに「チェイング!!」という声を聞く

戦闘モードで[ESC]を押せばOK！

②戦闘モードをクリアする

シードマンをいちいち倒すのがめんどうな人は，戦闘モードで[CTRL]+[ESC]を押してみよう。なんと，戦わずして勝ったことになってしまうのだ。

③いきなり戦闘モードに入る

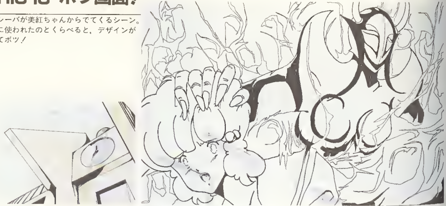
ゲームをロードしているときに，[F1]を押しつづければOK。その戦闘モードでは，シードマンをあやつることもできるらしいゾ。ただし，このモードでのシードマンは無敵で，ときどきバグってしまうこともあるので注意！

④リメルを倒したあとの場面へワープする

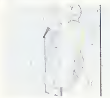
ボドリムスへきた最初の場面で，「いどう」を指定したあとあるキーを押せばいい。なんと，いつのまにかリメルを倒したことになってしまうんだ。

This is ボツ画面！

ザシーバが美紅ちゃんからでてくるシーン。実際に使われたのとくらべると，デザインが悪くてボツ！



校舎を下から見上げた風景。ホントはゲームがこの場面からはじまる予定だったらしい。



なんと，アオイのよりかかっている鏡に写っている姿は，ボドリムス人!! ウーム，こりゃツウすぎてボツになったのかな？

カサブランカに愛を
殺人者は時空を超えて





●対応機種：ＰＣ―9801シリーズ（5" ディスク）
ＰＣ―8801シリーズ（5" ディスク）
Ｘ１シリーズ（予定）
ＦＭ―７シリーズ（予定）

●価　格：7,200円

●発売日：86年９月12日

●発売元：シンキングラビット

●開発スタッフ

Program：大野正治
Scenario：今林宏行
Graphic：阿部信吉

※なお，本記事は，シンキングラビットから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

プロローグ

ジェリー・ランドルフはシカゴにある新聞社デイリー・カサブランカに勤める女性記者である。入社して3年目になる彼女は一通り記者としての言い分も備えているが，もっとも彼女がこの新聞社を選んだ理由が，ただ好きな映画と同名だったからという事実は誰にも話していない。ともかく彼女に会った人の多く―特に男性は―彼女の聡明さと美しさで，記者としての才能以上に評価しているようだ。彼女の方も仕事に生活にそれをおおいに利用し役立てていて―そこが彼女の聡明といえる点なのだが―彼女流に言わせると「武器は利用しなくちゃ」ということになる。

そんなある日，彼女とハイスクール時代からの無二の親友メイ・エルガーが行方不明になった。ここ3年来，習慣になっていた彼女との週末の電話が途絶え，心配しているところにメイからの日記が送られてきたのだった。日記には彼女の父親が科学者で，時間に関する研究をしていることや，その研究を軍部に狙われ脅迫されていること，さらに手段を選ばない彼らの魔の手がいつか自分の身に及ぶかもしれない，というようなことが記されてあった。

彼女は早速，同僚の記者ロイ・スティーブンスに相談した。ロイは彼女が入社した時に，親切にアドバイスをした先輩記者である。最近は表面上，ふたりの立場が逆転しているように見えるが，彼女に言わせると彼は古いタイプの記者だそうだ。もっとも，そう言う彼女を彼は嫌がっている様子もなく，かえって喜んでいるようにも見えるが…。

日記を読み終えた彼をさそって，ジェリーは早速ゲイルズバーグにあるメイの家へ向かうことにした。ゲイルズバーグはイリノイ州の中程にある古くからの町でシカゴからは南へ120マイル程の行程である。この町は戦火の影響もほとんど感じられない程静かで，はじめてここを訪れた人はレンガ作りの街路や昔のままの古い家並みに古き良き時代を見い出し，このアメリカにおいてさえ歴史の中の自分をあらためて感じ驚かせる，そんなたたずまいを見せている。

メイの家はブロード街を東に外れた所にあるファイアーズヒルと呼ばれる小さな丘のふもとにあった。彼女の家はこじんまりとした2階建てで，あたらしく白いペンキで塗り直された壁が，周囲の家並の落ち着いた色彩とアンバランスな対照を示していた。

ジェリーはドアの前に立ち，ノックしながら4年前ハイスクールの卒業式の帰りに，ここでメイと二人で写真を撮ったことを思い出していた。それは胸のロケットの中に，今でも二人微笑(ほほえん)でいるはずだった。

彼女がそっと胸のあたりを押さえた時，家の中から音がしてドアが開いた。

本邦初公開！ カラー版「カサブランカに愛を」

今回この本の原稿を書くにあたって，シンキングラビットの今林さんから『カサブランカに愛を』の全原画をお借りすることができた。それをそのまま掲載してもよかったのだが，せっかくのカラーページということもあるので，そのうちの何枚かに着色してみなさんにお見せすることにした。ストーリーの流れを読みながら，雰囲気のいい原画をとくと味わってみてくれ。



1945年：奇妙な殺人事件発生!!



物語は，ジェリーとロイがメイの実家，エルガー邸を訪れたところからスタートする。はじめの舞台である1945年の世界には，全部で5人の人物が登場するんだ。まずは彼らからいろいろと話を聞いて，情報や持ち物を集めておこう。ある物をもらっておかないとあとで困ることもあるしある人物を買収しておかないと先へ進めなくなってしまうこともあるゾ。

この時代のポイントとなるのが，①裏山の池，②トマス・ゴーフィンの植木屋，の2か所だろう。どちらもなかなか難しいトリックが用意してあるから，ハマっている人も多いにちがいない。まず①の場面では，×××を「みる」してみよう。きっと何かが見つかるはずだ。そして②の場面では，持ち物をひとつも失わずに花たばを手に入れなければならない。もっとも，そのためには，1度は持ち物を一つ失うことになるんだけど……。

持ち物を集めて，やるべきことをすべてやったら，殺人事件の謎を解くために過去の世界へタイムトリップだ！！

The Beginning「はじまり」



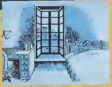


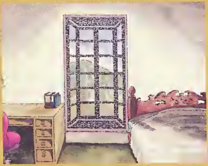


「どちらさまですか？」ドアが開いてでてきたのは，エルガー博士の助手のレイノルズ。とりあえずは自分の身分を明かして，中に入れてもらおう。名前を名乗るのはもちろんのこと，どうにかして自分がメイの友人であるということを知らせなくっちゃね。

May's Room「メイの部屋」







エルガー邸の2階にあるメイの部屋にやってきた。窓からは裏山の森が見える。ここでは，メイの写真を手に入れておこう。でも，レイノルズはこの部屋以外の場所に立ち入ることをゆるしてくれないんだ。いったん屋敷の外へでるしかなさそうだ。

It's Murder！「殺人事件」







手がかりを求めて歩き回っていたキミは，とんでもない殺人事件とでくわすことになる。なんと，エルガー博士が殺されているのだ!! しかし，博士はまったく抵抗したようすがなく，おだやかな死に顔をしている。いったいこれはナゼ？犯人はだれなのか？

Elger's Library「エルガー博士の書斎」

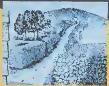


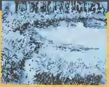




レイノルズに事件を知らせて，博士の書斎&研究室へ突入！本棚や博士の遺体は，遺留品(いりゅうひん)の宝庫だ。手に入れられる物は，何でももらっておこう。なかでも，ドイツ語で書かれた手紙は，博士の死に関する重要なカギを握っているんだヨ。

Strange Footmark「不思議な足跡」

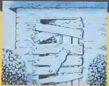






殺人現場についている足跡をたどっていくと，それは裏山の池からはじまっていた。殺人犯は池の上空から現れたのだろうか？まさか足跡をたどりながらうしろ向きに歩いていったなんて考えられないし……。ウ～ン，謎が謎をよぶぜっ！　ちなみに，この2場面では×××××と△△△△を発見することができるんだ。

Ruin「廃　屋」







さっき手に入れた△△△△を使えば，今じゃだれも住んでいない廃屋の中へも入ることができる。薄暗くてよく見えないけど，棚にあるアレは必ず手に入れておくべし。そうか，これでアイツにゴマをすっておけばいいのか……。

Time-Machine「タイムマシン」







もはやこの付近には，今回の事件に関する手がかりはこれ以上残っていないようだ。こうなったら，博士が残した最大の遺留品であるタイムマシンで，タイムトリップをしてみるしかない!! 新聞に書いてある日付をセットして，時間旅行に出発！

登場人物



●レイノルズ(35)職業：研究助手
「どちらさまですか？　ああ，お嬢さまの友だちですか。えっ，お嬢さまか誘拐？　それは大変だ，どうぞお入りください。でも，勝手にタイムマシンに乗るのは危険ですからやめてくださいね。だめですよ，そんな物をくれたって。私はやめてるんですから…。」



●ジョン・ロックホップス(62)職業．牧場夫
「どうだい，めずらしい名前だろう。オレの名前を一度で覚えられないヤツは，まずいないぜ。それにしてもあのエルガー博士が殺されちまうとはなあ。ドイツ人だがいいヤツだったのに・・。30年ぐらい前にアイツとはじめて会った日のことが目に浮かぶぜ。」



●トマス・ゴーフィン(70)職業：植木屋
「見たとおり，しがない植木屋だ。オレは字が読めないから，新聞や雑誌を見せてくれても何も答えられないぞ。ただし，金物類についてはちょっとばっかしくわしいぜ。オッ，こんなにいい物をくれるのか。わるいなあ，じゃあお礼にコイツを ……。」



●シャック(34)職業：コピーライター
「広告代理店でコピーを書くのが僕の仕事です。今はエラリー・クィーンのミステリー雑誌に応募のため，ここで小説を書いているのです。僕は残念ながらこの土地の者ではないので，あなたたちの質問にお答えすることができません。」



●謎の老婦人(?)職業．？
「私の名前ですか？　いずれおわかりになりますわ。そうそう，あなたがたにはこれをプレゼントしてさしあげましょう。大切にしてくださいね。」



●メイ・エルガー
実物が登場しないので，写真でご紹介。ハイスクール卒業時に撮った，17，8歳ごろの写真だそうだ。こりゃなかなかの美人さん！

1916年：謎の解明に成功!!

さて，1945年に起こったエルガー博士の死について考えてみると，つぎのような謎の部分がある。

①博士はなぜ安らかな死に顔をしていたのか？——博士は自分の死によって，満足な結果が得られることを知っていたにちがいない。

②犯人は何のために池の上空から現れたのか？——博士の屋敷に正面から入らなかったのには，何か理由があるはずである。

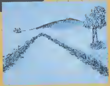
③犯人はどこへ消えてしまったのか？——くるときの足跡だけあって，帰りの足跡がないなんて，どうにも不可解。

この1916年の世界では，以上の三つの謎についての答えがすべてわかるんだ。でも，それだけで無事エンディングが迎えられるほど，このゲームはアマくない。どうにかして元の時代にもどらなければいけないのだ。はたして，この時代にもタイムマシンがあるのだろうか？



Warp Out「ワープアウト」



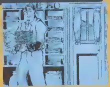




タイムトリップしたジェリーとロイがやってきたのは，1916年の大木の根元。どうやら，1945年と比べると，かなり周囲の様子が変わっているようだ。見ていると時代の流れが感じられて，とってもオカシイ。

Meeting With Kenny「ケニーと会って」

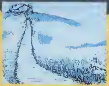






偶然にも，1945年で手に入れた新聞の編集者，ケニー・ニコルスと会うことができた。彼はとても親切に，いろいろなことを教えてくれるんだ。そうそう，この場面と1945年の廃屋の場面を比べてみてごらん。ケニーはこのあと「ある場所」へ引越して(？)しまうから，この家が廃屋になってしまうのサ。

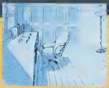
Laboratory「研究所」





なるほど，1945年では池になっている場所に，研究所があったのか。ムム，ということは……。勘のいい人なら，殺人犯が池の上空から現れた理由がなんとなくわかったんじゃないかな？ちなみに，ここへくるには，ある人に何かをプレゼントしてあげなければいけないんだ。入口のカギを開けるための道具も必要だゾ。

In The Laboratory「研究所の中で」


オッ，こんなところに殺人犯の所持品らしき物が!! コイツを手がかりに捜査をしていくと，またちがった展開が見られるんだ。ただし，気をつけなければいけないのが，キミたちはあくまでも一介のジャーナリストにすぎないということ。警察まがいのことをしてはいけないヨ。

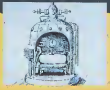
Solution「謎解き」





ここまでこれたら，とりあえずはオメデトウ。この２人は，近々結婚する予定のお似合いのカップル，エルガー博士とマーシャ・エバンス――つまり，メイの両親というわけだ。彼らが，今までのすべての謎の答えを教えてくれることだろう。

Return to 1945「1945年への帰還」


さあ，殺人事件の謎もすべて解けたことだし，そろそろ元の時代へもどるとするか。いまごろはメイも軍部から解放されているだろうなあ。ところが，そこで思いもよらないことが起こって……。

登場人物



●ジェフ(?)職業：??
「なんたってオレが名前をおまえらに教えなきゃならないんだよ。しつこいヤツらだなあ。おいおい，勝手に人の家に入ろうとするんじゃねえ！ そんなことすると，オレはもう会ってやらないからな！」



●ケニー・ニコルス(30)職業：新聞屋
「僕の新聞の読者のかたですか。どうぞお入りください。えーっ，これをあなたがたが作ったんですか？ 信じられない!! 僕の夢はシカゴあたりで大きな新聞社を作ることなんですよ。あなたたちといっしょに会社を作れたらなあ。」



●マーシャ・エバンス(17)職業：学生
「はじめまして。私は学校を卒業したら，エルガーと結婚するつもりなのよ。でも近ごろ，彼のようすが変なの。いったい何があったのかしら？ そうそう，私の幼なじみのケニーのところへ行ってみてね。彼ならきっと，エルガーの研究所へ行く方法を教えてくれるはずよ。」

●ジョン・ロックホップス(33)職業：牧場夫
「どうだい，めずらしい名前だろう。オレの名前を一度で覚えられないヤツはまずいないぜ。一エッ，このセリフを聞いたことかあるって？ そんなはずはないだろ，あんたらとは初対面なんたから。」



●トマス・ゴーフィン(41)職業：金物屋
「いらっしゃい！ 今なら何でも安くしておくよ！ オヤ，S&D社の製品を持ってるなんて，なかなかツウだねえ。そういえば，この前あの人も同じのを買っていったっけなあ。」

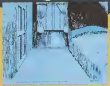
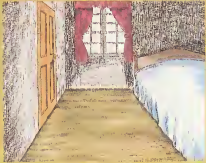


「1885年:元の時代へもどるには‥?」



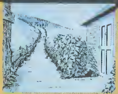
せっかく物語が完結しそうだったのに，どうしたわけかタイムマシンが故障してしまい，キミたちは30年後じゃなくて，30年前の世界に投げだされてしまう。さて，どうやって元の時代へもどったらいいんだろう？ 読者の諸君の中には，殺人事件の謎が解けた今となっては，この時代はよけいな蛇足だ！なんて思う人がいるかもしれないけど，ところがどっこい，ここからが本当にこの物語が盛りあがるところなのダヨ。今までの殺人事件うんぬんは，あくまでもそのための伏線だったというわけなんだね（ここらへんが，今までの単なる謎解きＡＶＧとはちがうところなのサ）。

Where Are We?「ここはどこ?」

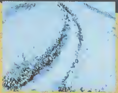
タイムトリップに失敗したキミたちは，気がつくと見知らぬ部屋でベットに横たわっていた。そう，ここは30年前のさらに30年前の世界なのだ。とりあえずは，この部屋からでることを考えないと……。

Lisa's House 「リザの家」


どうやらキミたちは，タイムトリップ失敗で投げだされたところを，リザ・ニコルスという人に助けてもらったらしい。それはありがたいんだけど，このリザという人は親切すぎて，なかなかキミたちを家の外へだしてくれない。持ち物のひとつを使ってみるしかなさそうだ。ところで，彼女の名前がニコルスというってことは……。

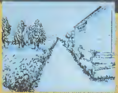
Mountain 「山」





1916年にはエルガー博士の研究所があった場所も，まだ何もないただの山。でもねえ，この山道には……。この場面で××さえ見つければ，この時代はクリアできたも同然ダヨ。

Brighty Grass 「光の草原」





一見すると何もないただの草原なんだけど，ある条件さえ満たしていれば，信じられない物が目の前に現れる。たしかに，あの時代のここにも，これはあったけど……。持ち物の中のひとつが光り輝いて，キミを導いてくれるはずだ。

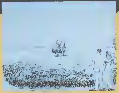
登場人物

●リザ・ニコルス(?)　職業　無職

「あのときは驚いたわ。なにしろあなたたち2人が急に空からふってくるんですもの。でも気にしなくていいのよ，困っているときはおたがいさまですからね。私の赤ちゃんは来年生まれる予定なの。男の子がいいなあ。」



Finale 「すばらしき人間愛に乾杯！」


キミたちがそこへ入ると，予想もつかなかった人物の手によって，この物語のエンディングの幕がおろされることになる。二重，三重のエピローグが，キミにまるで映画を見終わったときのような感動をあたえてくれることだろう。

はっきり言って，このゲームのエンディングは，AVG史上No.1と言っても過言ではないと思う。「カサブランカに愛を」というタイトルがついた理由，エルガー夫妻のラブ・ストーリー，ジェリーたちの将来，そして最後はちょっぴりこっけいなケニーのエピソードで締めくくっているがこうもオシャレで，見る人を感動させるようなエンディングをボクは見たことがない。

じつを言うと，ボクは今回の本の原稿を書くために，1度解いたこのゲームを，もう1度最初から解き直してみた。ふつうは，1度解き終えたゲームを再び仕事のためにやり直すということは，大変な苦痛である。ところが，このゲームの場合はどうであろう。すでに結末はすべて知っているはずなのに，知らず知らずのうちに物語の中に引きこまれ，最後には初めて解いたときのようなすがすがしさまで感じてしまったのだ。「何度でも遊べるAVG」「人を感動させるAVG」――各メーカーのかたがたはこの課題を達成するために，マルチ・エンディングを取り入れたり，エンディングで思いもよらぬ人物の死を設定したりしているがこの「カサブランカに愛を」では，そんな小手先のテクニックを使わずに純粋にプレイヤーを感動させられるところがスゴイ。「ああ，人間って本当にすばらしい生き物なんだな」――あたかも，小説を読み終えたときのような余韻を味わうことができるのだ。しかし，このソフトにも，欠点がまったくないわけではない。反応してくれる単語があまりにも少なすぎること，これは改善の余地あり。さらに，1945年の池の場面では，なんと今さら“言葉探し”のトリックが使われているのだ(これは最悪！)。せっかくストーリーが最高のゲームなだけに，ナゼ？　と言いたくなってしまう。なにも「AVGだから難しいところもなければ」などという固定観念にとらわれずに，プレイした人だれもが解けるようなやさしい物にしても良かったのではないだろうか。たとえ2～3時間で解き終わってしまっても，この作品にはそこらにあるまわりだけ着飾っているAVGよりも，よっぽどお金を払う価値があるからだ。

以上，少々キツイ言いかたをしてしまったかもしれないが，これもこの作品が好きだからこそ言ったまで。AVGが単なる謎解きゲームから小説の域に脱皮しつつあることを示した，後世に残る一作と言えるだろう。今もジェリーの「未来を変えると大変なことになるんだから……いいこと。」というイキな最後のセリフが，ボクの耳から離れない。そして，これだけの名作を作ってくれたシンキングラビットに感謝！

とっても役に立つアイテム一覧



●日記
軍部に捕われたメイから送られてきた日記。



●手紙①
すべてドイツ語で書かれている。どうやらエルガー博士か書いた物らしい。



●くぎぬき
もちろん，くぎをぬくために使う。



●花束
とても美しい花束。女性にあげると喜ばれるかも・　。



●ペンダント
メイとジェリーがハイスクールのときに2人で撮った写真が入っている。



●雑誌
有名な「TIME」誌。特集は第一次世界大戦後の世界情勢と政治。



●新聞
時間制御に関する理論が発表されたという記事が載っている。ケニー・ニコルスが編集者。



●コート
殺人事件の鍵をにぎる重要な品。



●写真
メイの17，8歳頃の写真。お母さんのマーシャ・エバンスにそっくり!



●ナイフ
S&D社の製品。会社は10年ほど前につぶれてしまったので，今は売っていない。



●酒
ケニー・ニコルスの所有物？



●書類
難しい方程式や記号が書かれている書類。どうやら博士の研究に関係があるらしい。



●小説
HG ウェルズの空想科学小説



●鍵束
エルガー博士の所持品。どこの部屋の鍵かは不明。



●時計
最後にならないと使い道がわからない謎のアイテム。



●手紙②
マーシャ・エバンスよりの愛のメッセージ。キミの感動を誘うことまちがいなし！

原作者の今林さんからの特別寄稿

●いかにしてアドベンチャー・ゲームを作るか？

私は決してプログラマーではありません。なぜならＢＡＳＩＣと50バイト程度のマシン語しか扱えないからです。しかも，そのＢＡＳＩＣでさえ４／５は既に頭の中から脱出に成功されてしまっています。勿論，ハードに関することなど（胸をはって）関ぺきに無知です。どのくらい無知かというと，最初に「倉庫番」を作った時，キャラクターの大きさを20×10にしたくらいですから，生半可ではありません。なんせその頃はコンピューターが８の倍数でできていることすら知らなかった訳です。その「倉庫番」は多くの機種に移植され，その後「倉庫番２」にまで発展する事になりますが，常にプログラマーや移植担当者は口を揃えて「なんで20×10なんや？（大阪弁で失礼）」と叫びます。はっきりいってこの所業，末代までたたりました。

そんな私が創作意欲に突き動かされて，始めてアドベンチャーゲームを作ったのが「鍵穴殺人事件」です。こんな奴が作っていたのか！　と怒らないで下さい。その頃のアドベンチャーゲームは殆どＢＡＳＩＣで書かれてあり，当時の水準はかーるくクリアしていた……と誰かが言ってたくらいですから！（人が言ったような表現をする私）

しかしＢＡＳＩＣとはいえ大変，入れ込んで作りました。絵からロゴから果てはパッケージデザインまで（ただし表紙のイラストはさすがの私もプロに頼みましたが……）考え，完成まで半年以上かかった大河アドベンチャーになってしまいました。今でこそ半年以上かかっているソフトは数多くありますが，当時の水準から考えると画期的でたいしたものだ……と誰かが言っていました！（またしても人が言ったような表現をする私）

ともかく大変だった訳です。しかし，創作意欲は尽きず「鍵穴殺人事件」が発売になった翌日にはすでに，新しいアドベンチャーの構想ができてしまっていました。その時の構想が「道化師殺人事件」と「カサブランカに愛を／殺人者は時空を超えて」でした。何を思ったのか２作品分の構想を同時にまとめようとし，しかも，よせばいいのに「鍵穴殺人事件」を取材にきた雑誌記者に得意げに発表してしまう等という２重の愚挙を犯してしまったのです。私はユーザーからのプレッシャーを計算に入れていませんでした。

それ以来，事あるごとに「道化師殺人事件」はいつでるの？「殺人者は時空を超えて」は完成した？　果てはユーザーからの催促のハガキによる脅迫！？　が付きまとう毎日でした。そこで私は考えました。次の２作品は，量的にも質的にも既に私自身がプログラムできるような企画でありません。その時，悪魔の声が聞こえました。「ふふふ，私はプログラマーではない。好きなだけマニアックな念の入った企画を立ててやろう。どうせ作るのはプログラマーだ……。苦労するのは私ではない！」しかし，私も人の子，鬼にはなりきれませんでした。理解あるポーズでアドバイスをしたのです。

「これは大変な企画だから，先にツールを作ればいいよ。簡単にアドベンチャーが作れるような，言うならばアドベンチャーツールだな」しかしその時，私は自分で墓穴を掘ったことに気が付いていませんでした。ただ純粋にプログラマーに対する親心で言っただけだったのです。彼らが多少なりとも楽になればという，それだけだったのです。

しばらくしてプログラマーがアドベンチャーツールを完成させました。そして彼は言ったのです。「ツールができました。誰でも簡単に使えますよ。シナリオを打ち込むだけですから……。どうぞ社長，使って下さい」そう，（誰でも簡単に使える＝自分がしなければいけない）だったのです。それから苦節１年半，私はとうとうユーザーへの責任を半分果たしました。「道化師殺人事件」を完成させたのです。

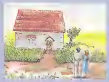
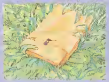
しかし私の愚行はとどまるところを知りませんでした。何を血迷ったか，完成に浮かれていたのか「道化師殺人事件」の最後でまたしても「映画狂殺人事件」などと言う構想のみの発表をしてしまいました。しかし私はくじけません。「鍵穴殺人事件」より３年目にして，ようやく「カサブランカに愛を／殺人者は時空を超えて」を完成させた今，私は思います。ユーザーからのプレッシャーを受け止めつつ作品を完成させてゆく……これこそが，いかにしてアドベンチャーゲームを作るか？　の究極の答えではないでしょうか？　あっ！　石を……石を投げないで……。という訳で，せっかくの機会ですから大量に愚挙を犯したいと思います。

今後発売するアドベンチャーゲーム予定「映画狂殺人事件」
「マデリーン／亡き王女のためのパヴァーヌ」
「映画「鍵穴殺人事件」殺人事件」（仮称）
「THE　MAN　I　LOVE」

ふふふ，これで５年くらいは持ちそうだな……。

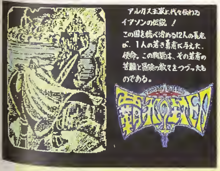
シンキング・ラビット今林

㊙ボツ・イラストだ！


覇邪（はじゃ）の封印





●対応機種：ＰＣ—8801シリーズ（5″ディスク）
ＰＣ—9801シリーズ（3.5″，5″ディスク）
Ｘ１シリーズ（5″ディスク）
ＦＭ—７シリーズ（3.5″，5″ディスク）
ＭＳＸ２（3.5″ディスク）

●価　格：8,800円（ＰＣ98版のみ9,800円）

●発売日：86年７月25日

●発売元：ＫＧＤソフト

●開発スタッフ
Program：永井知彦，阿部和広
Scenario：阿賀伸宏，鬼羅あきら
Graphic：白木沢博幸
Music：堺　香子

※なお，本記事は，ＫＧＤソフトから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。

覇邪の封印完全マップ

□城
△町
○村
△古代遺跡

○旅の穴，その他
○洞窟
○イアソンの記念碑





プロローグ

舞台は，我々の世界とは別の時間と空間に支配された，未だ剣と魔法が君臨する幻想の異世界です。

そこには様々な神獣・魔獣が存在し，神話や伝説も力強い鼓動を続けています。

さて，この世界は四つの大国（アペイダース・エラトス・アルカス・アレオス）に分割・統治されており，中でも特に深い歴史を持つのが，主人公の住む『聖アルカス公国』です。かつては強大な武力を背景に一大帝国を築き上げた事もあり，周囲の国々は今もなお，畏敬の念を拭いきれずにいます。

そのような状況で，平和な時代が幾世代も続き，人々は過去よりも未来に眼を向ける様になりました。過去の苦しい歴史を綴った書物などは，その価値に匹敵する程の厚いほこりを纏う有様です。むしろ，故事は脚色され人々の好む伝説（サーガや英雄伝，叙情詩など）と化し，これを語り継ぐ者はそこに秘められた真実など，一顧だにせず（果たして真実が見えていたのかも今では疑問なのですが）ただ世過ぎの術として，人々の歓心を買う事にのみ熱中するありさまです。こうして，故事の中に潜む貴重な教訓は，次々と失われ，忘れ去られようとしています。人々は自由と平和が当然の既得権であるかのように振る舞い，矯慢な日々を飽食し尽くしていました。

そして，ここアルカスにも失われかけた教訓がありました。それは，バアンドゥラと呼ばれ，遠い昔，大いなる恐怖と混乱をこの世界にもたらした，異次元の通路についての伝承です。先史の勇者イアソンの死を賭した覇業により今は塞がれていますが，伝承は常に警告を呼びかけていたのです。

そして，その事を知る人すら数少なくなった時，不幸は鎌首をもたげ，無知ゆえの愚さが，バアンドゥラの封印を無頓着に取り去ってしまったのです。

バアンドゥラのあぎとは再び開かれ，凶悪な異次元の軍勢を吐き出し始めました。

しかし，アルカスの兵は予想以上に善戦し，多大な犠牲を払いながらも，異次元の軍勢をなんとか退ける事に成功しました。……が！，それは一時的な小康を得たに過ぎません。せいぜい眼前の蠅を追い払った程度のものでした。

未知の敵を追い散らし，喜びに沸く人々に対してアルカスを治める長老達は「この度の攻撃は，これから始まる大攻勢の前触れに過ぎない。真の闘いはこれからなのだ！」と人々を諌め，「次なる攻撃に備えよ！」と命じたものです。

しかし，このままでは，たとえ一時的に敵を追い払う事はできても，敵の攻撃に怯える毎日をまぬがれはしません。度重なる戦役は人々から希望を奪うでしょう。山河は荒廃の一途を辿るでしょう。そしていつの日か……………。

ところで，アルカス王家には一つの言い伝えが有ります。それは，この世界のどこかに異次元の通路を塞ぐ方法が隠されており，先史の勇者イアソンこそが，唯一それを手に入れ得たのだと。

かくして長老達は，一人の若者を選び出し，伝承の地を求めて，諸国をさまよう旅へと向かわせました。てがかりはたった一つの情報……隣国エラトスには，代々コサーマと呼ばれ，すべての物事を言葉によって語り継ぐ者達がおり，彼等の長老ならば異次元の通路について，何か知っているはずである……と共に。

このような状況を背景に登場するこの若者こそが，後の覇邪の勇者，即ち，貴方なのです。

しかし，異次元軍団は素早くそれを察知し，軍団参謀は，１人の有能な司令官に軍団の一部を任せ，アルカスの希望を打ち砕くよう，命じました。

アルカス王家に残る，たった一つの希望……この世界のどこかに異次元の通路を塞ぐ方法が隠されている……即ち覇邪の封印は，この軍団の司令官によって，完全に守られています。しかしながら，この『覇邪の封印』は，人々に忌み嫌われている邪悪なる者には，触れる事すらできないのです。

果たして，貴方は，この『覇邪の封印』を手に入れる事ができるでしょうか。己の力と運，そしてなにより，多くの人々の助けが無ければ，まず不可能であるのに。しかし貴方は，唯一の希望です。先史の勇者イアソンの末えいたらんと，かの伝承を現実の物として下さい。

たくさんの幸運が，あなたを守って
下さることを，お祈りします。

『覇邪の封印』攻略物語

正直言って，このゲームの画面撮影は非常にツラかった。なにしろ，ボクの用意してある強いキャラクターのデータでは，それ以前に起こった展開を撮影することがまったくできないからだ。そこで，しかたなくこの本のために，カメラを画面の前に置きながらもう１度最初からゲームを解き直してみた。キャラクターの名前は，もちろん(？)新田恵利ちゃん!!　おそらく最短距離の道のりで解けたんじゃないかと思う。

それでは，恵利ちゃんの『覇邪の封印』攻略物語のはじまり，はじまり～～!!

虎の巻①
知名度ってなあに？

このゲームには，知名度というちょっと変わった名前のパラメータがでてくる。これは，『ハイドライドII』のフォースや『ザナドゥ』のカルマと同様に，キャラクターの心の善悪を表わすものなんだ。スタート時は知名度は０で，プレイしていくにつれて，+9999～−9999までの間を自由に変化していく。知名度がプラスのときは白の導師が，マイナスのときは黒の導師が会話をしたり，アイテムをプレゼントしてくれたりするゾ。

知名度の変化は，基本的に倒したモンスターによって決まる。知名度＋100のモンスターを倒したら，キミの知名度が＋100され，知名度−3000のモンスターを倒したら，キミの知名度が−3000されるってわけなんだ。また，会話をして何かを教えてもらえると知名度が＋20されるし，敵によっては逃げると知名度が下がっちゃうなんてヤツもいるんだヨ。

虎の巻②
知名度の手品

お金や牙をかせぐのと同様に，回復させるには地道な作業が要求される知名度。でも，その知名度にも，いっぺんにプラスしてしまうという，まるで不思議な手品のような隠れテクがあった!!　方法は至って簡単で，聖騎士を２人つづけて殺す，これだけでOK。知名度が−9999のときに聖騎士を殺すと，なぜか一気に＋9999へ反転してしまうのであった（ただし，これはＸ１版のみ)。



さあて，ゲームがはじまった。エート，向こうに何かが見えるのか。よーし，近づいてみよっと。最初はとにかく情報を集めなくちゃね！



オッ，聖騎士だ！　キミの知名度の値によっては，彼はキミにいろいろな情報を教えてくれるんだ。聖騎士を倒すと，知名度が一気にマイナス9999されてしまうゾ。



こんなところにガリアの町があったのか。ウロウロ探しているうちに，モンスターたちにやられてボロボロになってしまった。ひと休みしていこっと。



スタート地点のアルカス城には，王様がいる。「エラトスのかたりべ“コサーマ”を探すがよい」っていう情報と，このゲームの目的を教えてくれるんだ。



町の中にいるまじない師がキミのケガを治してくれる。もちろん，お金はとられるけど，はじめのうちは敵と戦い，ケガを治して……を何度もくり返して，レベルアップにはげむしかないんだ。



だけど，この左下のマップってズルイなあ！　自分がいる場所だけしか見えないなんて……。まあ，遠めがねとか千里の玉っていったアイテムを持っていればもっと広く見えるようになるんだけどね。



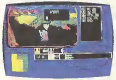
このゲームで最もオイシイ敵，悪徳商人と出会った。コイツを倒すと2,000ゴルダももらえて，さらに知名度もプラス10されるんだ。商人たちは町の周囲に多く現れるのではじめはガリアの町の周囲をうろつくのがベストだ。



商人を倒してようやく10,000ゴルダたまった。よーし，町で遠めがねを買うゾォ。武器も強化したいけど，やっぱり自分のいる場所がわからなくっちゃね。

うーん，遠めがねの威力はスゴイなあ。ここでボクは一曲歌いたくなってしまいました。その曲名とは何でしょう？　遠めがねを英語に訳すと……そう，『冬のオペラグラス』が正解!!





へっへ，恵利ちゃんが１レベル成長したぜ！　前の写真とくらべると，攻撃力・防御力の棒グラフが少し長くなっているのがわかってもらえるだろう。しかし，まだまだ先は長いっ！

ようやくコサーマを見つけた!!　ガリアの町からはけっこう遠い道のりだったなあ。ちなみにコサーマは，ゲームを解くのに欠かせない古きカブトというアイテムをくれるんだ。





ある程度戦闘をしたら，町のかじ屋で短剣やかたびらを修理しよう。修理をせずに戦いつづけていると，壊れてなくなってしまうことがあるんだ。ただし，修理にはもちろんお金がいるゾ!!

アペイダース城へ行くと，王様が勇者の証としてライセンスをくれた。このライセンスを持っていると，敵を倒したときに牙が手に入るんだ。牙をためておくと，あとあととても役に立ってくれるのダヨ。





アイテムを手に入れたら，必ず町で長老に使いかたを聞いておくべし。たとえキミが使いかたを知っていても，ゲーム中で聞いたというフラグが立っていないと，そのアイテムを使うことはできないのだから。



ひえ～，治療代が高い!!　受けたダメージが大きければ大きいほど，値段も高くなっていくんだな，これが。アノォ，保険はきかないんですかァ？

ガーン!!　かたびらがなくなってしまった!!　ついかじ屋へ行くのをサボッていたのがいけなかったのか…。まあいいや，2,000ゴルダぐらいすぐに取りかえしてやるぜっ!!





リッテイカを倒すと，逃げ足の種というアイテムが手に入った。牙と知名度の他にアイテムまでくれるなんて，なんてエライやつ！　他にもアイテムを持っているモンスターがいるから探してみよう。

虎の巻③
経験値のかせぎかたPart 1

「人知れぬ道」と書いてある遺跡の周囲５か所は，最初の頃の絶好の経験値かせぎポイントだ。敵はローバルという弱いヤツしかでてこないし，すぐそばにガリアの町はあるし…。はじめはここでひたすらローバルを倒して，キャラクターのレベルアップにはげもう。ただし，ローバル１匹につき牙４本が手に入るので，アペイダース城でライセンスをもらってからのほうがいいだろうね。



ここが最初の経験値かせぎポイント。歩いていると必ずローバルという敵が現れてくれる。コイツは，弱いけど牙４本と知名度を25くれるという，ちょうどいいカモなんだ。ガシガシと経験値をかせごうぜっ！



お金がたまったもんで，ガリアの町で盾を買ってしまった。エッ，なぜかたびらを買いもどさないで盾を買ったのかって？　だって，どうせ買うなら高い物のほうがいいじゃん！

再び聖騎士と出会うと，以前とはちがう情報を教えてくれた。このゲームでは，何かひとつ目的を果たすごとに，登場人物たちの教えてくれる情報が変わっていく。これがバランスのとれたシナリオの秘密なんだろうね。





再びガシガシと経験値と牙かせぎ。これがゲームの基本だとはわかっていても，さすがに単純作業のくり返しはツライ！

牙を300本ためてアレオイア城へ行くと，王様がイリスの戦斧という武器をプレゼントしてくれた。これさえあれば勇気百倍，気合いが入ってきたぜっ！　この武器を持っていないと，１人目の勇者を仲間にすることはできないゾ！





見てくれ，イリスの戦斧を持つと，攻撃力が一気にこんなに上がったのだ!!　恵利ちゃんに，あえて今まで剣を買わせなかったのは，コレが手に入ると知っていたからなんだ。ボクってちょっぴりズルイ!?

砂漠でアギャーマというモンスターに遭遇!!　はっきり言って，コイツはメチャンコ強いっ。戦いを挑んだボクがバカだったんだな，やっぱり。





アレッ，砂漠のまん中にこんな神殿があるゾ。何も見つからないけど，不思議な気持ちで胸がいっぱい！　ウ～ム，ここにはタイヘンな謎が隠されているにちがいない!!



ここが噂のブローニョの森。記念碑に書いてある文字を読んでみると，どうやら恵利ちゃんには３人の仲間がいるらしいことがわかるんだ。その１人目についての情報も記してあるようだ。臥竜いざ立たん!!

情報にしたがってある町へくると……ヤヤ，「呪文をかける」なんてコマンドがあるじゃないか!!　なるほど，ここで例の呪文を唱えればいいわけか。



虎の巻④
仲間の強さについて

はじめはキミひとりで冒険しているこのゲームも，終了するまでにはガイ，メディア，トレモスという３人の人物が仲間になってくれる。実は，その３人の攻撃力・防御力の初期設定値は，キミがその人物を仲間にしたときのキミの攻撃力・防御力とほぼ同じ値になっているんだ。つまりキミが強くなっているときに仲間にすれば，その人物は最初から強くて鍛える必要がないということになる。だから仲間を増やす前に，地道に経験値かせぎをしておいたほうが，あとあとお得なのダヨ。



１人目の仲間，ガイがその姿を現した。これでこの先は２人で冒険できるようになったわけだ。だけどねえ，ボクはあまりにも早くガイを見つけちゃったから，タイヘンなタイム・ロスをすることになるんだ。上の虎の巻④を参照してくれ。



ガイを仲間にして町の長老に話を聞くと，２人目の仲間についての貴重な情報を教えてくれた。どうやら，その人物は町から町へ渡り歩いているらしい。

聖騎士からも同じ人物についての情報が得られるんだけど，こちらの情報は古い／　やっぱりお金を払ったほうが正確な情報を得られるというのは，なんとも現実的だね。

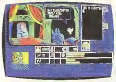




またまたセコセコとお金＆牙かせぎ。このくらいで音をあげてるようじゃ，これから先は耐えられないゾ。

お金が５万ゴルダたまったので，町でかじ屋を雇った。彼がいてくれれば，もうかじ屋へきて剣や盾を修理してもらう必要はなくなるんだ。雇うときの金額は高いけど，それからあとはタダ働きをしてくれるとは，なんて奇特なヤツ／





お次は牙300本を持って，エラトス城というところへ行ってみた。すると，王様がくれたのは，テュロスの剣という強力な剣〃　この剣は，ガイか使用しているときに最大限のパワーを発揮するんだぜっ／

ひえ～，シャッターを押すのを忘れてしまったあ／　じつはここで，「ウンムタクを倒して怒りの鏡というアイテムを手に入れた」という写真を入れたかったのに……。まあ，アイテムの覧に怒りの鏡が増えているから，わかってもらえるよね。



虎の巻⑤
弱い敵と戦うと，モツ薬を損する

まじない師がいてくれれば，町へ行かなくてもモツ薬で傷を治療してくれるからとっても便利──なんて思う人が多いかもしれないけど，ときと場合によっては，これが大きなアダになる場合もあるんだ。というのは，モツ薬はたとえかすり傷（メモリ１ドット分）程度のケガでも，１個を消費して治してしまう。町へ治療に行けばもっと安くすむはずなのに，モツ薬１個（＝150ガリア）も使ってしまうなんて……。まあ，これぐらいは気にせずに太っ腹でいるのがいいかもしれないけど。

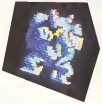


つづいて今度は，町でまじない師を雇った。まじない師がいれば，いつでもモツ薬を使ってケガの治療をしてくれるんだ。いずれにせよ，買い物をして持ち物が増えていくのはウレシイ〃



なんたるドジ／　またもシャッターを押す前に０のキーを押してしまった〃　ここでは，シャオウホウを倒して聖なる木の実が手に入ったゾという写真を入れたかったんだョ，わかってほしいな。







虎の巻⑥
武器・防具の共同使用

キミに仲間がひとり以上できたときに，彼らの経験値までかせぐのは，なかなか骨の折れる作業だ。もちろん，仲間を鍛えるときにも，武器や防具を持たせておいたほうが効率がいいのは言うまでもない。しかし，なにもわざわざ彼らにまで剣やヨロイを買いあたえてやる必要はまったくないんだ。「持ちかえる」というコマンドで，主人公の持っている剣・ヨロイを一時的に貸してやればOK。ちりもつもれば山となる，ちょっとのお金でも節約しておいたほうがいいもんね。



いくらボクが恵利ちゃんを好きだからって，恵利ちゃんばかり鍛えたんじゃガイがかわいそうだ。よーし，今度はガイを戦わせて鍛えてやろうっと。盾をガイに持ちかえさせれば，もうひとつ盾を買うなんて不経済なことをせずにすむネ／

ガイを鍛えつつもお金を50,000ゴルダためて（もちろん，牙も賞金に変えてしまった），アルゴの船を買った〃　ヤッタネ，これで２人目の仲間のところへ行けるゾ／　だけど，ガイのときの失敗をくり返さないためにも，自分を十分に鍛えてから行くようにしないとね／

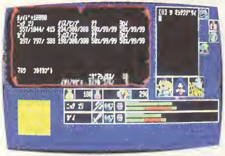




でたあ，恐怖の黒の導師〃　コイツには白の魔球というアイテムを使わないとまず勝てないから，はじめのうちは絶対に戦っちゃいけない。だけど，自分の知名度がマイナスのときに話しかけると，コウモリの仮面というアイテムがもらえることも……。

虎の巻⑦
経験値は敵を倒さなくても上がる〃
（経験値のかせぎかたPart2）

このゲームの最大の特徴のひとつに，敵を倒さなくても１回攻撃することに経験値が上がっていくということがある。しかも，戦う敵が強ければ強いほど，１回の攻撃あたりに伸びる経験値の長さは長いんだ。よって，自分がある程度強くなったら，ローバルで地道にやるよりも，ジャーディンや聖騎士あたりと戦って，あぶなくなったら逃げるという方法をとったほうが，圧倒的に経験値の伸びかたは早い。ただし，この方法はそのたびに治療をしなければならないので，ときにはローバルを倒して牙を得て，それを城でお金に変えてもらうという作業も必要だろう。ジャーディンはガリアの町の東側の森に必ず出現するゾ。



他のことにわき目もふらず，ただひたすら敵との戦闘をくり返す。見てやってくれ，恵利ちゃんとガイにヨロイと盾まで買ってやったんだぜ／　逃げ足の種や聖なる木の実というアイテムも増えてきた。効率のいい戦いかたを知りたい人は，虎の巻⑦を参照するようにっ／

治療したりモツ薬を買ったりするためのお金がなくなってきたら，ときには城で牙をお金に買えなくちゃいけない。もうこれくらい強くなった２人には，牙をかせぐなんてたやすいことだもの。





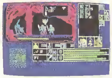
白の導師に知名度が＋10,000のときに話しかけると，復活の石というアイテムがもらえた。コレを持っていれば，恵利ちゃんはたとえ死んでも１度だけ生き返ることができるんだ。便利〃



まだまだ果てしない経験値かせぎのくり返しはつづく……。これがＲＰＧの宿命だとわかっていても，やっぱりツライ／　こまめにセーブゲームをしておかないと，死んだときにハマるゾ〃

フウ，ようやく棒グラフが画面いっぱいまでのびてくれた。これで２人目の仲間を見つければ，はじめから最強の状態で仲間にできるというわけだ。苦労をしたかいがあったなあ。





洞窟の中でセンピという怪物と対決／　コイツはなかなか強いので，怒りの鏡や聖なる木の実あたりを使わないと倒すのはツライ。オマケに，倒すと知名度がマイナス3,000もされてしまうんだ。

なんとかセンピを倒すと，クロノスのヨロイが手に入った〃　またまた恵利ちゃんに着せてあげるわけだけど，これが２人目の勇者を仲間にするための条件のひとつなんだ。





虎の巻⑧
川の利用のしかた

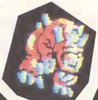
アルゴの船を利用すれば川や海（？）なども自由に移動できることはすでに知っていると思うけど，実は船を持っていないときでも川をうまく利用する方法があるんだ。その方法というのは，強い敵がウジャウジャでてくるような森を通りぬけなくちゃいけないときに，わざと川に飛びこむというもの。もちろん，どっちの方向へ流されるかはわからないけど，運が良ければ森の先まで連れていってくれることもあるんだ。でも，川に落ちると少しダメージを受けてしまうから，あんまり実用的な方法とは言えないかもしれないね。

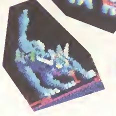


アルゴの船を持っていれば，水の上でも自由に移動することができる。そしてやってきたのが，大陸のはずれにあるドーリスの町。ここの酒場に入ってみると……。



例によって呪文を唱えてみると，２人目の仲間メディアが姿を現した〃　そうか，２人目の仲間は女性だったのか……。なかなか色っぽいけど恵利ちゃんの魅力にはかなわないぜっ〃









見てやってちょうだい，このメディアの強いこと／　最初から棒グラフが満タンだから，経験値かせぎはしないですむね。これは助かるっ〃

メディアにヨロイを買ってやって，別の洞窟の中へ。今度はハンジョウというモンスターが現れた。だけど３人いれば戦いはラク。くれぐれも武器や防具が壊れないように注意しようね／





ハンジョウを倒すと，ヘクトールの盾が見つかった〃　妖精クンも喜んでるけど，ボクはもっとうれしい。とりあえず恵利ちゃんに持たせてみようかな。

ヘクトールの盾のあった洞窟の西のほうには，病気の娘がいて困っている村があった。「まじない師をください」とたのまれて，まさかイヤと言うわけにはいくまい。ここは気前良くあげちゃおう／





すると，村の長老がプレゼントしてくれたのは，魔界の冠（かんむり）。これを持っていると，なんとモンスターたちと会話をすることができるんだ。ただし，話のできるのは地元獣だけだゾ。

まじない師がいなくなってしまったから，さっそく町で買いもどそうっと。でないとせっかくこんなに買っておいたモツ薬がムダになっちゃうものね。だけど，このモツ薬の買いかたは，はっきり言って異常／　キミはこんなに買わなくてもイイヨ。





つづいて，牙を300本ためてアペイダース城へ。どうなるのかは，もうだいたい想像がつくよね。そう，エロスの剣というメディア用の剣をもらえるんだ。女の子にピッタリの剣という表現がなんだかオカシイ。

虎の巻⑨
知名度を下げるときは徹底的に下げろ／

盾やヨロイを守っている洞窟内の怪獣，センピやハンジョウを倒すと，なんと１匹につき知名度が3000もマイナスされてしまう。くやしいけど，すぐに回復させようとしてもバカを見るだけ。すべての盾・ヨロイを集めるには４匹以上のセンピ，ハンジョウを倒さなければいけないわけだから，知名度が下がってしまったときには徹底的に下げてしまえばいいんだ。そのあとでゆっくりと知名度を回復させればOK。なんとなく効率がいいように思えるでしょ？







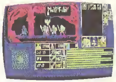


そして，各洞窟の中で怪獣を倒して，続々と武器類を拾い集める。セイレーンの盾，オデッサの盾，アテネのヨロイ，タイタンのヨロイ……。なんだか順調すぎて，ちょっぴりコワイ!!



ジャーン〃　見てくれ，３人の勇者がそれぞれ，伝説の武器・ヨロイ・盾をすべて手に入れたゾ〃　エッ，持つべき人がまちがえている物があるって？なるほど，アレとアレを持ちかえればいいのか。

ケーベウス神殿へ行ってみると，ハージャというヘンな怪物がいた。妖精がキミに大変なヒントを教えてくれている。そう，彼こそが３人目の仲間なのだっ〃　まちがえても倒しちゃいけないゾ。





持つ人がまちがえていた物を持ちかえて，例によって例のごとく呪文を唱えると……，オオッ〃　ついに勇者トレモスと会いまみえることができたのだ／　こりゃ，エンディングは近い〃



4人の勇者が集まることによって読めるようになった古文書というのがコレ。ここには、ゲームを解くうえで欠かせないヒントが書かれているんだ。自分でその意味を考えてみよう〃



ウギャー〃 黒の導師のワナだったのかぁ〃 なんと、かじ屋さんが殺されてしまった／ オマケに4人ともボロボロにされてしまって、これじゃもう1度ロードし直すしかないぜっ〃



トレモスの教えてくれたとおり、ある場所のイアソンの記念碑である呪文を唱えるとなんとトレモスの武具一式（バベルのホコ＋カオスのヨロイ＋キマイラの盾）がまとめて手に入った。こりゃラクでいいわい。

虎の巻⑩
戦闘中はかじ屋はお休み

一緒に連れていると、いつでも剣やヨロイを修理してくれるかじ屋さん。でも、そんなかじ屋さんも、さすがに戦闘中だけは仕事をすることができなかった〃 だから、強い敵と戦うときに、あんまり同じ人物ばかりが攻撃していると、その人の持っている武器が壊れてしまうことがあるんだ。これには注意して、なるべくみんなで均等な攻撃をするようにしよう。



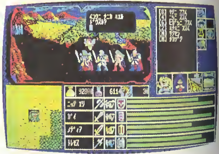
ウ～ン，感動／ 4人とも完璧な装備をして，完璧の強さになってくれたとは。まるで不思議な手品のように…じゃなかった，まるで我が子がひとり立ちしたときのような感動を覚えるなあ。



白の導師がなんだか良くわからない情報を教えてくれた。じつはこれは，古文書の文章の意味を解読するためのヒントなんだ。他にもこういった情報を教えてくれる人がどこかにいるゾ。



魔界の冠を持っているおかげで，モンスターともこんなふうに話ができる。なるほど，なかなかいい情報を教えてくれるね。話すことができればそのモンスターと戦わずして別れることができるから，強いヤツと出会ったときにいいかも。



そろそろ千里の玉を買っておこうかな。オーッと，5×5もの広範囲が見えるようになって，まるで世の中が明るくなったかのようだ。やっぱりもっと早く手に入れておいたほうが良かったかな？





ある場所の洞窟の中でバサイルスというモンスターと遭遇／ そんなに強くないからって倒してみると，死体からこんな小箱がでてきた。開けてみると……。



そして，物語はいよいよ最高潮に入る。ある場所のイアソンの記念碑へ行くと，天の鍵というアイテムがもらえるんだ。これは，最後の神殿に入るのに欠かせない鍵なのであ～る。





つづいて手に入るのが，地の鍵，冥の鍵。どこにあるのか教えられないけど，この写真は大きなヒントになってくれることだろう。フッ，フッ，フッ……。





ここは96,000ゴルダで剣を鍛えてくれる村。値段はちょっと高いけど，鍛えると剣の質が光って，攻撃力がこんなに伸びてくれるのは大きな魅力。でも，必ずしも全員の剣を鍛えなくても最後の敵を倒すことはできるんだヨ。



お金もあまっていることだし，もう1度すべての場所を歩き回ってみると，30,000ゴルダの寄付がほしいと言う人物が現れた。ヘン，今の恵利ちゃんにとってそれぐらいのはした金，なんでもないぜっ／

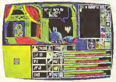


♪ジャジャシャジャーン（BGMは『運命』で）〃 さて，恵利ちゃんたち4人組は，ついに地下神殿の入口へとやってきた。扉についている四つの鍵穴には，例の鍵をはめこめばいいのダヨ。

寄付のお礼にともらえたのが，烈地の杖。使うと地面がさけて，敵をその中に落としてしまうというとっても強力な武器なんだ。最後の敵と戦うときにはぜひとも必要だろうね。



ところが，鍵をはめこむ位置をまちがえると，扉から毒の煙がでてきて，4人ともボロボロにされてしまう。オマケにかじ屋さんまで死んでしまうとは……。だから，鍵をはめこむ前にセーブゲームをしておくことを忘れないようにっ／





今度は不思議な質問をしてくる長老が現れた。「正義を誓えるか？」って，そんな質問の答えは決まってるよねえ。この質問を見て，かのなつかしきＡＶＧ『幻魔大戦』を思いだしたのはボクだけだろうか？



なんとか扉を開けて，地下神殿に侵入〃 コウモリの仮面を持っているおかげで，自分の周囲3×3を見渡すことができる。地下神殿内の迷路にもモンスターはいるけど，もはやここまで強くなった恵利ちゃんたちの敵ではないはず。どんどんやっつけよう〃

ヨーシ，ようやく白の魔球が手に入ったゾ〃 これで黒の導師と出会っても，もう恐れることはない。コウモリの仮面をまだ手に入れていない人は，必ず黒の導師を倒して手に入れておくようにっ／

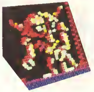


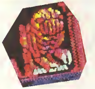
ただし，地下迷路内で気をつけなければいけないのが，まじない師が本来の役目を果たしてくれないということ。だから，治療は自分で行なわなければならないんだ。それに，セーブゲームも迷宮内ではできないゾ／

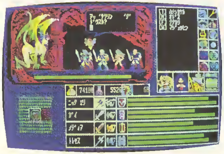




コウモリの仮面を手に入れて，これでようやくすべてのアイテムがそろった。はじめはすごくさびしかった画面が今じゃビッシリとうまっているのが，とにかくウレシイ。さあ，いよいよ敵の本拠地に突入だ〃







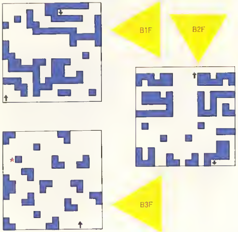
そして，長い道のりをへて，ついに最後の敵テラリンとご対面〃 はっきり言って，コイツはムチャクチャに強い！ アイテムと体力の物量作戦でいくしかないだろう。キミの健闘を祈るっ〃

虎の巻⑪

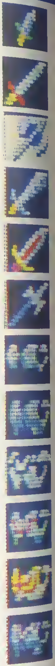
旅の穴について

広大な大陸の中に３か所，"旅の穴"と呼ばれる地下迷宮がある。イアソンの記念碑にそれぞれの呪文を唱えることによってその地下迷宮へ入れるようになっているんだ。コウモリの仮面を持っていれば３×３の範囲が見えて歩き回ることもできるけど，じつはこの三つの迷宮は，ゲームを解くのにまったく何の関係もない。つまり，旅の穴へは入らなくていいわけなんだ。でもまあ，ゲームに関係のない部分にもこれだけ力を入れてくれる工画堂さんの親切心がうれしいよね。

地下神殿完全マップ



これが全アイテムだっ!!



〔剣〕

●**短剣（3,000G）**
最初から持っている武器。ないよりマシ。

●**剣（8,000G）**
わりと長めの剣。ボクはこれは買わなかったけど……。

●**イリスの戦斧**
両刃の強力なオノ。その破壊力は絶大。

●**テュロスの剣**
伝説の聖剣のひとつ。かっこいい！

●**エロスの剣**
女性用の長剣。真紅の模様が印象的。

●**バベルのホコ**
トレモスの武具の中にある強力な武器。

〔ヨロイ〕

●**かたびら（2,000G）**
最初から着ている防具。やっぱりないよりマシ。

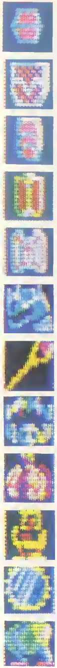
●**ヨロイ（6,000G）**
聖なるヨロイを手に入れる前には，ぜひとも持っておきたい防具。

●**クロノスのヨロイ**
古くからこの地に伝わる伝説のヨロイ。主人公用。

●**タイタンのヨロイ**
不思議な魔力のこもった強力なヨロイ。

●**アテネのヨロイ**
軽くて丈夫な女性用のヨロイ。

●**カオスのヨロイ**
トレモスの武具の中にある立派なヨロイ。



〔盾〕

●**盾（7,000G）**
一番はじめに手に入れたい防具。値段どおりで，わりと強力。

●**オデッセの盾**
幅が広く，長さも長い，最高の強じん度を誇る盾。

●**ヘクトールの盾**
オデッセの盾に負けず劣らず強力な盾。

●**セイレーンの盾**
見ばえが美しい女性用の盾。

●**キマイラの盾**
トレモスの武具の中にある硬度の高い盾。

〔その他〕

●**古きカブト**
これを持っていると，遺跡やイアソンの記念碑に書いてある古代文字が読める。コサーマからもらえる。

●**烈地の杖**
大地をまっぷたつにして敵をそこへ落とすという攻撃用のアイテム。30,000ゴルダで買うことができ，運が良ければ白の導師からもらえるかも。

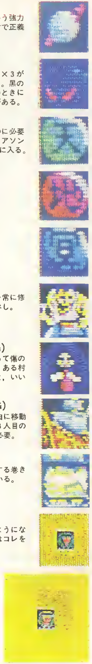
●**魔界の冠**
これを持っていると，地元獣たちと会話ができるようになる。病気の娘のいる村にある。

●**聖なる木の実**
木の実を爆発させて敵にダメージを与える攻撃用のアイテム。最大で11個持てる。ヨウリキタイセンやシャオウホウが持っていることが多い。

●**復活の石**
これを持っていれば，主人公にかぎり１度だけ復活することができる。白の導師か黒の導師からもらえる。

●**怒りの鏡**
センビやハンジョウに非常に有効な攻撃用のアイテム。ウンムタクなどの地元獣が持っている。

●**逃げ足の種**
これを使うと，敵からの追撃を受けずに100%逃げだすことができる。リッテイカなどが持っている。



●**白の魔球**
一撃で黒の導師を倒せるという強力な攻撃用のアイテム。ある村で正義を誓うともらえる。

●**コウモリの仮面**
地下迷宮内でも自分の周囲３×３が見えるという便利なアイテム。黒の導師を倒すか，知名度が負のときに話しかけると手に入る場合がある。

●**天の鍵**
ラストの神殿の扉を開けるのに必要な鍵のひとつ。ある場所のイアソンの記念碑で呪文を唱えると手に入る。

●**地の鍵**
天の鍵と同じ。

●**冥の鍵**
天の鍵と同じ。

●**かじ屋（50,000G）**
戦闘でいたんだ武器・防具を常に修理してくれる。早めに雇うべし。

●**まじない師（10,000G）**
雇っておくと，モツ薬を使って傷の手当てをしてくれる。また，ある村の長老にプレゼントをすると，いいことが……。

●**アルゴの船（50,000G）**
これがあれば水の場所も自由に移動ができるようになる。2，3人目の仲間のところへ行くために必要。

●**魔導書**
4人の勇者がそろうと完成する巻き物。大切な呪文が記されている。

●**遠めがね（10,000G）**
自分の周囲３×３が見えるようになるアイテム。やっぱり最初はコレを買おうね。

●**千里の玉（30,000G）**
自分の周囲５×５が見えるようになるアイテム。遠めがねのワイド版。

全モンスター完全データ

★地元獣

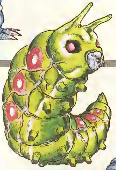


地元獣は名前が全部漢字で表わせる。なかなかユニークなネーミングがされているのにはオドロキ！　古くからこの土地に住みついているので，倒すといろいろなアイテムが手に入ることも。また，魔界の冠を持っていれば会話のできるヤツもいるけど，そういうヤツを倒すと知名度が下がってしまうゾ!!

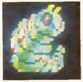
●雲霧沢＜ウンムタク＞

攻撃力：800
防御力：1,000
収益：牙５本，怒りの鏡
知名度：－1,000
出現率大の場所：平地





●咸妖＜カンヨウ＞

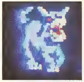


攻撃力：2,000
防御力：3,000
収益：牙25本
知名度：－1,000
出現率大の場所：森



●幌金縄＜コウキンジョウ＞

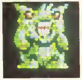
攻撃力：4,500
防御力：5,000
収益：牙35本，聖なる木の実
知名度：＋35
出現率大の場所：砂漠，山

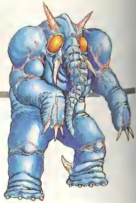




●葫芦＜コロ＞

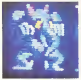
攻撃力：2,500
防御力：4,000
収益：牙30本，聖なる木の実
知名度：＋35
出現率大の場所：砂漠，山





●赭黄袍＜シャオウホウ＞

攻撃力：250
防御力：600
収益：牙５本，聖なる木の実，逃げ足の種
知名度：＋10
出現率大の場所：森，平地





●閃緋＜センビ＞

攻撃力：2,500
防御力：5,000
収益：なし（ヨロイ類を守っている）
知名度：―3,000
出現率大の場所：洞窟内





●長阿部＜ナガーベ＞

攻撃力：4,700
防御力：5,500
収益：牙80本，怒りの鏡，復活の石
知名度：―3,000
出現率大の場所：山



●叛浄＜ハンジョウ＞



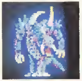
攻撃力：3,500
防御力：5,000
収益：なし（盾類を守っている）
知名度：―3,000
出現率大の場所：洞窟内





●方天戟＜ホウテンゲキ＞

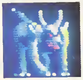
攻撃力：5,700
防御力：6,500
収益：牙100本，怒りの鏡，復活の石
知名度：―5,000
出現率大の場所：砂漠





●羊力大仙＜ヨウリキタイセン＞

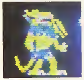
攻撃力：1,200
防御力：1,800
収益：牙15本，聖なる木の実
知名度：－15
出現率大の場所：山，森，平地





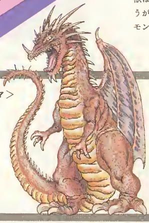
●立帝貨＜リッテイカ＞

攻撃力：70
防御力：150
収益：牙２本，逃げ足の種
知名度：＋５
出現率大の場所：平地，森



★異次元獣

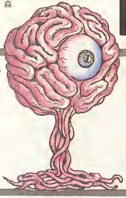
地元獣が漢字だったのに対して，異次元獣の名前はオール英語！ なかなかオシャレなんだけど，とにかく異次元獣は強い!! 倒しても知名度が下がることはまずないだろうが，かなりの苦戦を強いられるにちがいない。強そうなモンスターとは戦わないほうがいいゾ！



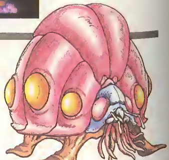
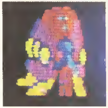

●Agyarma <アギャーマ>
攻撃力：5,700
防御力：3,700
収益：牙 3 本
知名度：+80
出現率大の場所：砂漠




●Barrune <バーリュン>
攻撃力：1,800
防御力：2,500
収益：牙25本
知名度：+40
出現率大の場所：砂漠，山，森



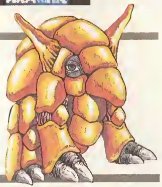

●Bassils <バサイルズ>
攻撃力：172
防御力：5,500
収益：なし（爆発する箱）
知名度：0
出現率大の場所：神殿内

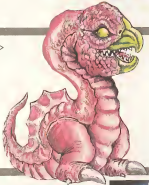
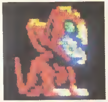
●Bitts <ビッツ>
攻撃力：60
防御力：100
収益：牙1 本
知名度：+10
出現率大の場所：平地



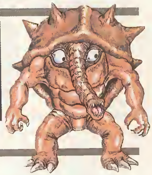

●Bullang <ブラング>
攻撃力：2,000
防御力：3,000
収益：牙 27本
知名度：+50
出現率大の場所：砂漠，山



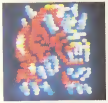

●Dac−Fig <ダク・フィグ>
攻撃力：4,500
防御力：5,500
収益：牙 50本
知名度：+70
出現率大の場所：砂漠

●Derather <デラーザー>
攻撃力：2,800
防御力：4,500
収益：牙25本
知名度：+25
出現率大の場所：山




●Guell−Fuys <ゲル・フィース>
攻撃力：50
防御力：280
収益：牙 2 本
知名度：+10
出現率大の場所：旅の穴迷宮内

●Gyuroll <ギュロール>
攻撃力：1,500
防御力：2,000
収益：牙20本
知名度：+30
出現率大の場所：山，森，平地

●Jardien ＜ジャーディン＞

攻撃力：1,500
防御力：2,000
収益：牙15本
知名度：＋30
出現率大の場所：森



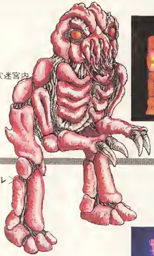

●Lueck ＜ルエック＞

攻撃力：100
防御力：230
収益：牙3本
知名度：＋15
出現率大の場所：平地，森



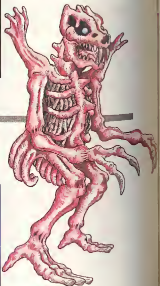
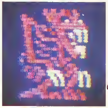

●Rizzim ＜リジム＞

攻撃力：1,000
防御力：2,000
収益：牙6本
知名度：＋20
出現率大の場所：旅の穴迷宮内




●Roabaln ＜ローバル＞

攻撃力：200
防御力：400
収益：牙4本
知名度：＋25
出現率大の場所：平地

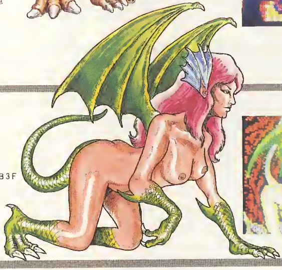
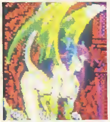
●Summrg ＜スゥマーグ＞

攻撃力：1,000
防御力：1,200
収益：牙8本
知名度：＋20
出現率大の場所：森，山，平地




●Terralin ＜テラリン＞

攻撃力：8,000
防御力：7,700
収益：牙500本，覇邪の封印
知名度：＋100
出現率大の場所：地下宮殿のＢ３Ｆ

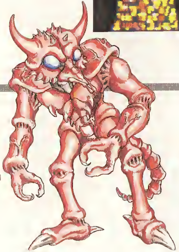
●Vorm ＜ヴォーム＞

攻撃力：3,200
防御力：4,500
収益：牙40本
知名度：＋60
出現率大の場所：砂漠




●Zailrd ＜ザイラード＞

攻撃力：500
防御力：1,000
収益：牙4本
知名度：＋15
出現率大の場所：旅の穴迷宮内




★その他

これはモンスターじゃないけど，一応このゲームに登場する人物たちということで紹介しておこう。いろいろと参考になるんじゃないかな。

●旅人
攻撃力：0
防御力：50
収益：100ゴルダ
知名度：－40
出現率大の場所：平地



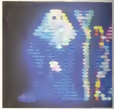
●聖騎士
攻撃力：1,500
防御力：2,500
収益：3,000ゴルダ，聖なる木の実，コウモリの仮面
知名度：－9999
出現率大の場所：平地



●盗賊
攻撃力：100
防御力：290
収益：300ゴルダ，逃げ足の種
知名度：＋10
出現率大の場所：平地，森，山



●白の導師
攻撃力：？
防御力：？
収益：？
知名度：－100
出現率大の場所：平地



●商人
攻撃力：0
防御力：50
収益：1,500ゴルダ
知名度：－70
出現率大の場所：平地



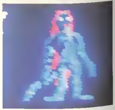
●黒の導師
攻撃力：？
防御力：？
収益：？
知名度：＋100
出現率大の場所：平地



●悪徳商人
攻撃力：100
防御力：270
収益：2,000ゴルダ
知名度：＋10
出現率大の場所：平地

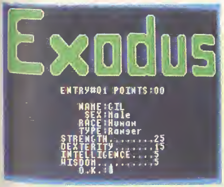


●破邪＜ハージャ＞
攻撃力：200
防御力：350
収益：牙100本
知名度：－5,000
出現率大の場所：神殿内



ウルティマIII エクソダス





●対応機種：ＰＣ－8801シリーズ（5" ディスク）
ＰＣ－9801シリーズ（3.5"，5" ディスク）
ＦＭ－７シリーズ（3.5"，5" ディスク）
ＡＰＰＬＥⅡシリーズ（5" ディスク）
●価　格：12,800円
●発売日：85年11月
●発売元：スタークラフト
●開発スタッフ
Program：THINKING RABBIT（国内版）
Scenario：LORD BRITISH
Graphic：THINKING RABBIT（国内版）

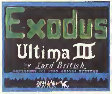
※なお，本記事は，スタークラフトから提供していただいた資料やマニュアルなどを参考・転載しています。また，本記事にかぎり，TOMMY氏の執筆によるものです。

プロローグ

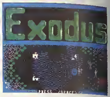
注：この記事はAppleII版をもとに書かれています。



コンピューター用のオリジナルRPGとして高い評価を受け，シナリオの奥深さでも群を抜く名作・ウルティマシリーズ。その中でも，前作にくらべ，はるかにその内容を高度に，そしてファンタジー色を強めたこのウルティマIII「EXODUS（エクソダス）」はぜひともプレイしておきたいゲームの一つだ。五つの種族に11の職業，さらに32種の呪文を持つこの世界は，さまざまな謎と危険をはらみ，プレイヤーに飽くことのない冒険を与えてくれる。モンデインとミナクスの遺（のこ）した復讐（ふくしゅう）の化身エクソダスの正体とは何か？　伝説の街ダウンとは？　冥府（めいふ）アンブロシアの秘密や，溶岩流の中にそびえ立つ魔城とは？　謎が謎を呼ぶソーサリアへ，さあ，君も冒険の旅に出てみよう。



何かがはじまりそうなこのタイトル画面。キャラクターの形もちと違うぞ！



デモ画面。数々のキャラクターが繰り広げる攻防は見ていてけっこう楽しめる。

1 クリエイト・キャラクター

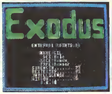
4人のパーティを組む

ウルティマIIIを始めるには，まずキャラクターを創らなきゃ（クリエイトしなくては）ならない。手順は画面の指示に従えばいいからいたって簡単だが，ここで何も考えずに種族・職業を設定すると，後で泣きをみることになるので注意！

ウルティマIIIでは，第1表（152ページ）のような種族がいる。これらは，第2表の職業につくことができるのだ。組合わせは，55種類にもなるのだが，条件的に不利になってしまうものもたくさんある。ここでは，4人でパーティーを組むとして，一例をあげながら説明していこう。

第3表はそれぞれの職業の理想的と思われる初期値と選ぶべき種族なので参考にしてもらいたい。

ゲームをさせるメインとなる4人のキャラクターの組合わせは色々ある。ここでは僕の好きなThief（シーフ），Paladin（パラディン），Lark（ラーク），Wizard（ウィザード）のパーティーで効率のいい創りかたを説明しよう。



キャラクター製作モード。男のドワーフで名前はありがちなギル。クラスはRangerだ。



キャラクターを20人すべて作ってみたところ。2，9，13，15のキャラクターがパーティーを組んでいる。

シーフはエルフ族かドワーフ族がいい

さて，最初にThiefの特長だけど，シーフ＝泥棒の名にたがわず盗み，及び罠の解除に極めて高い能力を持っている。金の重要性がかなりの比重を占めるウルティマIIIでは，欠かせないキャラクターの1人なんだ。

しかも武器としてBow（ボウ＝弓）が使えるから（戦闘の時，Sword（スウォード）のような接近戦用武具より，Sling（スリング＝投石器）をはじめとする飛び道具のほうが断然有利！），戦力としても十分あてにできる。

これらの要素を考えれば，Thiefにむいた種族はDex（Dexterity：以下同）の上限が99あり，Str（Strength：以下同）も75と高いElf（エルフ族＝妖精（ようせい））ということになるね。実際Dexが99になったThiefはほぼ完璧に近い罠の解除率をみせてくれる。しかし逆に，Bowより強力な飛び道具が使えないことを考えるなら，Strの高いDwarf（ドワーフ族）を選ぶのもおもしろい。戦力値が低いと後でどうしても足手まといになってしまうだけに，戦えるThiefの存在は大きいよ。どちらかを選んだら，初期数値のふり分けは

Strength（攻撃力）……15
Dexterity（器用さ）……25
Intelligence（知識）……5
Wisdom（賢さ）……5

としておこう。泥棒が罠をはずせないんじゃどうしようもないからね。

パラディンにはドワーフ族がおすすめ。

つぎは戦闘の中心となるPaladin（聖騎士）の特性だ。この職業の便利なところはFighter（ファイター＝戦士）に次ぐ戦闘能力を持っている（実質同じだけどね）うえに，Prayer（プレイヤー＝祈とう師）タイプの魔法が使えるということなんだ。マジック・ポイントはCleric（クレリック＝僧侶）の半分しか持てないけど，最初のうちは攻撃力のほとんどないPrayerスペル（攻撃性があるのはSkeleton（スケルトン＝ガイコツ）の類にしか効かないAスペルのみ）では，たとえ25のマジック・ポイントを持っていてもなかなかレベルを上げにくい。

その点，攻撃力の高いPaladinなら，ずっとレベルを上げやすいんだ。いわばClericとFighterの長所を組み合わせた，とっても得なキャラクターなわけだ。種族はその攻撃力を生かすためにも，断然Dwarfがおすすめ！　Bobbit（ボビット族）も悪くないけど，Dexが上限50と低いのが難点なんだ（Iスペルが使えるようになるのも便利だけどね）。初期値は，

Strength……25
Dexterity……15
Intelligence……5
Wisdom……5

がいいだろう。このキャラクターはあくまで攻撃力重視でいってみよう。

ラーク族にはファジー族を選んではいけない。

Lark（ラーク＝吟遊詩人（ぎんゆうしじん））も武装による攻撃の要（かなめ）になる。特に最初のうちはThiefを援護する必要があるため，Thiefの後ろにBowを持たせたLarkを配しておけばかなり戦闘を楽にこなせるようになるよ。それにLarkは相手の攻撃に対するアーマーにCloth（クロース＝布の服）しか使えないという弱みを持っているので，この役目はうってつけなんだ。

呪文はWizard（ウィザード＝魔術師）がいるから大して役立つわけじゃないけど，Fighterを使うよりは，おもしろみのある職種じゃないかな。さて，Larkの種族を決めるときに絶対していけないことが，他の武闘派キャラクターにもいえることだけど，一つある。それはFuzzy（ファジィー族＝小人）を選択してしまうことなんだ。FuzzyはDexやInt（Intelligence：以下同）が高いんだけど，Wizard以外の職種ではIntが99まで増やせても有効に生かせないしStrが25までというのが後の強力な敵との対戦で大きなネックとなってしまうんだね。ちなみに僕がためしに創ったFuzzyのLarkは，＋4 Bowを装備していてさえ，Orc（オーク＝鬼）を一発で倒せないことが多かった。こんなんじゃDragon（ドラゴン）級の怪物を倒すのに何発かかるやら……。初期値はPaladin同様，武闘派の正道ともいえる

Strength……25
Dexterity……15
Intelligence……5
Wisdom……5

とするのがベストだろう。種族はElfかDwarfでね。

ウィザードはファジー族で決まり！

逆にFuzzyが最も適したキャラクターなのが最後の1人Wizardだ。他数の敵を瞬時に倒すことができるのは，ClericとこのWizard以外にはいないし，しかもClericスペルOはM・P（Magic Point＝マジック・ポイント：以下同）を70必要とするため能率が悪く，その呪文の性質から考えても攻撃向きじゃないんだ。つまりWizardは，敵を速攻で片づけるための切札といってもいいだろう。といってもそれはキャラクターのIntが高くなった後のお話で，はじめのうちはやはり地道に1匹ずつ仕留めていくしかないけどね。

「それじゃWizardなんかい～らね，代わりにもう1人武闘派キャラクターを入れようっ」などと考えるのは早計だよ。

はじめのうちはDexがみな低いから，いくらBowを装備していても当たらないことが多いんだ。

それにくらべ，呪文は確実に敵にヒットするし，WizardスペルFはゲーム・スタート時点で最大の破壊力を持っているから，いざというとき（他のキャラクターが敵の攻撃で死にかけているときや，強敵につかまったときなど）に必殺技として使える。だからWizardは，パーティー中に1人はほしいキャラクターなんだ。

種族はやはりIntを99まで上げられるFuzzyが最適だろう。スペルP（破壊力最大！）を使った直後でも，スペルBによる攻撃を5回できるというのはかなりの強みだよ。

ただし，Wizardにも攻撃（武器でだよ）をさせる総員火の玉作戦に出たい，という人には，やはりStrの上限25までがネックになってしまうから，その場合には一応，すべての呪文が使え，なおかつStr，Dex共に高い能力を誇るElfがいいんじゃないかな。

特にラスト直前では，戦えるWizardの存在は便利だ。初期値は

Strength……5
Dexterity……15
Intelligence……25
Wisdom……5

でいこう。

さあ，これで4人の冒険者が創造されたわけだ。場面をソーサリアへと移してみよう。今の4種以外のキャラクターを選ぶ人は第3表を参考にしてほしい。

《第 1 表》各種族と能力の最大値

能力 ＼ 種族名	強さ ストレングス (Strength)	機敏さ，器用さ デクステリティ (Dexterity)	知識 インテリジェンス (Intelligence)	賢さ ウィズダム (Wisdom)
ヒューマン Human	75	75	75	75
エルフ Elf	75	99	75	50
ドワーフ Dwarf	99	75	50	75
ボビット Bobbit	75	50	75	99
ファジー Fuzzy	25	99	99	75

《第 2 表》職業とその特性

特性 ＼ 職業	持てる武器の限界 ウエポンズ (Weapons)	持てる防具の限界 アーマー (Armor)	使える呪文 スペル タイプ (Spell Type)	マジックポイントの限界 スペル アトリビュート (Spell Attribute)	特技 スペシャル (Special)
ファイター Fighter	すべて	すべて			
クレリック Cleric	メイス Mace	チェイン Chain	クレリック Cleric	ウィズダム Wisdom	
ウィザード Wizard	ダガー Dagger	クロース Cloth	ウィザード Wizard	インテリジェンス Intelligence	
シーフ Thief	スウォード Sword	レザー Leather			物を盗んだり，罠をはずしたりする能力
パラディン Paladin	すべて	プレート Plate	クレリック Cleric	ウィズダム Wisdom の半分	
バーバリアン Barbarian	すべて	レザー Leather			ある程度の盗んだり，罠をはずしたりする能力
ラーク Lark	すべて	クロース Cloth	ウィザード Wizard	インテリジェンス Intelligence の半分	
イリュージョニスト Illusionist	メイス Mace	レザー Leather	クレリック Cleric	ウィズダム Wisdom の半分	ある程度の盗んだり，罠をはずしたりする能力
ドルイド Druid	メイス Mace	クロース Cloth	両方	どちらか高い方の能力の半分	
アルケミスト Alchemist	ダガー Dagger	クロース Cloth	ウィザード Wizard	インテリジェンス Intelligence の半分	ある程度の盗んだり，罠をはずしたりする能力
レンジャー Ranger	スウォード +2 Sword	プレート +2 Plate	両方	どちらか低い方の能力の半分	ある程度の盗んだり，罠をはずしたりする能力

《第 3 表》各職業の理想的と思われる初期値と選ぶべき種族

	Str	Dex	Int	Wis	第 1 希望
Fighter	25	15	5	5	Dwarf
Cleric	5	15	5	25	Bobbit or Dwarf
Wizard	5	15	25	5	Fuzzy or Elf
Thief	15	25	5	5	Elf or Dwarf
Paladin	25	15	5	5	Dwarf or Bobbit
Barbarian	25	15	5	5	Dwarf or Elf
Lark	25	15	5	5	Dwarf or Elf
Illusionist	5	25	5	15	Fuzzy or Dwarf
Druid	5	5	20	20	Bobbit
Alchemist	5	20	20	5	Fuzzy or Elf
Ranger	25	15	5	5	Human or Dwarf, Elf

Druid は Intelligence, Wisdom が 25, 15 もしくは 15, 25 でもよい。（Druid は Intelligence と Wisdom の大きいほうの半分のマジック・ポイントを持ち，小さいほうの半分までは 2 倍の回復力を持つ）

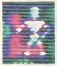
敵キャラクター紹介



FIGHIER
（ファイター 戦士）
①192 ②8



THIEF
（シーフ 泥棒）
CUTPURSE
（カットハース スリ）
BRIGAND
（フリキャンド 山賊）
①128 ②5
接触されると身につけていないアイテムを盗まれる。



WIZARO
（ウィサード 魔術師）
①160 ②10 ③M



CLERIC
（クレリック：僧侶）
①96 ②6



RANGER
（レンジャー 遊騎兵）
①240 ②5



GUARO
（ガード 衛兵）
①240 ②15



MERCHANT
（マーチャント 商人）
①32 ②1



JESTER
（シェスター 道化師）
①32 ②2



ORC
（オーク）
GOBLIN
（ゴフリン）
TROLL
（トロール）
魔力によって分化したモンスター
①48 ②3
Wizard Spell A で撃退可。



SKELETON
（スケルトン）
GHOUL
（グール）
ZOMBIE
（ゾンヒ）
不死の敵
①80 ②4
Cleric Spell A で撃退可。



GIANT
（ジャイアント）
GOLEM
（ゴーレム）
TITAN
（タイタン）
巨人族
①112 ②6



PINCHER
（ヒンチャー）
BRAOLE
（ブレイドル）
SNATCH
（スナッチ）
毒を持つ怪物
①192 ②10 ③P
接触攻撃でポイズンする。



GARGOYLE
（カーゴイル）
MANE
（メーン）
DAEMON
（デーモン）
低級な悪魔
①180 ②8 ③M



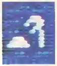
DRAGON
（ドラゴン）
GRIFFIN
（グリフィン）
WYVERN
（ワイハーン）
火を吐くモンスター
①224 ②15 ③M／F
最も近いキャラクターの方向に火を吐く。



DEVIL
（デビル）
ORCUS
（オークス）
BALRON
（バルロン）
強力な悪魔
①240 ②20 ③M／P
呪文攻撃でポイズンする。



MAN-O-WAR
（マン・オ・ワー 海の怪物）
①240 ②20 ③M／P
呪文攻撃でポイズンする。



SEA SERPENT
（シーサーペント 海ヘビ）
①224 ②15 ③M



GRASS
（クラース 草）
①32 ②2
バックと同一で視認不可能。重なりあう。



FLOOR
（フロア 床）
①48 ②3
バックと同一で視認不可能。重なりあう。



CHEST
（チェスト 箱）
①80 ②4



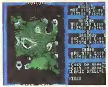
HORSE
（ホース 馬）
①112 ②6
戦闘前に時間を止めれば乗れる



LORO BRITISH
（ロード・ブリティッシュ ブリティッシュ卿）
絶対に死なない。

①HP 基本値
②経験値
③M：マジック攻撃　P：ポイズン　F：火球攻撃
HP は基本値に 0 ～15 をたして作られる。

2 ソーサリアでの冒険



ソーサリア全体図。中央の山脈の中に何がありそう。左下の島は一体……？

ウルティマIIIで主にやらなきゃいけないことは

①戦って経験値を上げる（RPGの基本だね）。

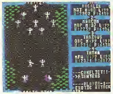
②金を稼ぐ（戦わなくても手に入るけど，H.Pが低いとなかなか難しい）。

③情報を集める（これをしないとこのゲームは全然先に進まない！）

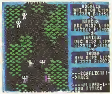
の三つに大別されるんだ。これらをうまくこなせるか否かにキミのテクニックが問われることになる！　つぎからの項をよく読んでおこう。

I 戦闘編

●敵の位置をつかめ！

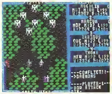


Grass上での戦い。敵はFighterで8人！　手強い相手だぞ。



Brush上の戦い。画面上の茂みの数が増えているだけでこれといった違いはない。

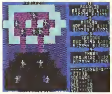
戦闘モードに入ると，敵が1～8匹画面上に現れ，パーティーはカタカナの「ハ」の字の形のような陣形をとっているね。このとき，敵は一見バラバラに出現するように見えるんだけど，実は同じ場所に出てきてるのに気づいたかな？　これは敵が8匹で出てくるときの陣形を基本にしてそのうちの0～7匹を消したと考えればいいんだ。移動の順序も決まっていて，これがけっこう重要だから覚えておくといいだろう（第1図）。



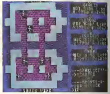
Forestでの戦い。敵は攻撃スペルを扱るDaemonだ。



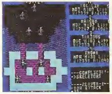
Floor上の戦いで，Guardがお相手。悪さが見つかって捕まったところだよ。



岸から海賊船を攻撃　橋げたのところで戦うと1対1て効率かよろしい。

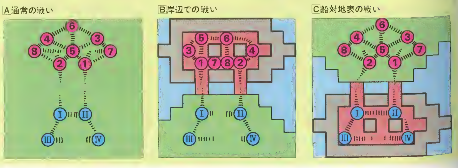


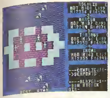
フリゲート同士の戦い。ところがこれで勝っても敵艦は残らないのだ。ヒ・サ・ン。



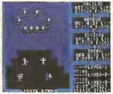
フリゲートから陸のモンスターを討て！　きどっても戦いにくさに変わりなし。

《第1図》戦いのパターン。(Ⅰ)～(Ⅳ)がプレイヤー，①～⑧が敵で，敵は①～⑧の順に動く。





フリゲート上てのSea Serpentとの戦い　ちょっと戦いにくいモートた



岸辺からMan O Warを攻撃！　しかし相手は海の最強怪物。毒ももってるぞ。

●動きを読め！

敵はとにかく一番近いキャラクターに向かって接近してくるんだ。つまり先に動きを読んだり，自分の倒しやすい位置へ誘うことができるわけ。コンバット・モードに入ってから味方キャラクターをまったく動かさなければ，敵は(Ⅰ)と(Ⅱ)のキャラクターを目指して迫ってくる。ここで第2図Aを見てみよう。図のように敵に対して2人のキャラクターが等距離にいるときは，必ず右側に向かってくるんだ。その他の場合でも右を優先して移動してくることが多いので第2図B～Eの例も参考にしてほしい。

それから敵はキャラクターと斜めにでも接触していればもう移動しないで攻撃に専念するから，一度離れるか正面にまわり込むようにしよう。こっちは斜めに攻撃できないからね。

さて，実際に戦ってみると，やはり右側の(Ⅱ)，(Ⅳ)のキャラクター（第1図参照）に負担が大きいのがわかる。それだけにPaladinの攻撃力とWizardの呪文は，かなり役に立ったハズだ。また，Larkがいつでもこの2人をフォローできるような位置をとっておくことも大切だから，よく注意することだね。

何度か戦闘をくぐり抜けると経験値もアップし，100ポイント稼ぐごとにレベルが1ずつ上がっていく。このレベルの値を100倍したものがH.M（H.P最大値。レベル25以上は増えないので2500が上限）になるから，レベル1から2になったとすれば持てるH.Pは100から200，いっきょに2倍になるんだ。これはかなり大きいので，序盤戦は早いうちにパーティー全員をレベルアップさせることを心がけよう。でないとなかなか思い切った行動ができずに，死者をだすことになるよ。

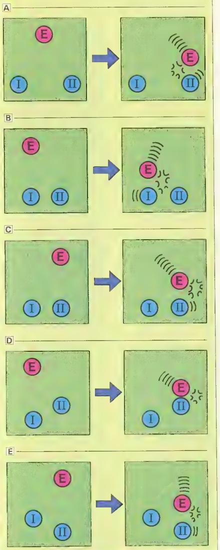
それと，レベルが上がったら，必ずLord British（ロード・ブリティッシュ＝ブリティッシュ卿）に話しかけること！　H.Mをアップしてくれるのは彼だから，話しかけるまではH.Mは変わらないんだ。

ところでこのBritish卿は少々意地の悪いところがあるので，恐らく腹が立つと思うけど，命が惜しかったらけしてケンカしないこと。

以上の注意をよく守ってビシバシレベルをアップさせよう。そうそう，敵の攻撃を受けたからといってHealerのとこで直してちゃダメだよ。

ダンジョンへ行きましょう。

《第2図》敵(E)と味方(Ⅰ,Ⅱ)の動き





Lord Britishの王室。ここていつも跳ね回っているのかウルティマⅣにも登場する詩人イオロた　今回はあまり意味のない人物てある

II 金銭編

●地底に金あり 街には目あり

とかくどこの世の中でも要り用なのが金だけど，ソーサリアもやっぱりそうだ。武装・食料・情報のいずれも金がないと手に入らないし，人の命も金で買えちゃうんだから，現実社会より金の力が強いんじゃないだろーか。とにかくキャラクターの能力アップにも金がかかるんだから，金を稼ぐことはウルティマIIIにおいて不可欠といっていいだろう。

《第4表》 武器，防具の値段とポイント

Weapons	Pts.	値段
Hand	0	—
Dagger	1	5
Mace	2	30
Sling	3	60
Axe	4	125
Bow	5	350
Sword	6	200
2-H-Swd	7	250
+2 Axe	8	400
+2 Bow	9	1050
+2 Swd	10	800
Gloves	11	1200
+4 Axe	12	2700
+4 Bow	13	6550
+4 Swd	14	4550
Exotic	15	—

Armours	Pts	値段
Skin	0	—
Cloth	1	75
Leather	2	195
Chain	3	575
Plate	4	2500
+2Chain	5	6130
+2Plate	6	8250
Exotic	7	—

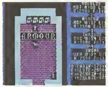
●攻撃成功率
$\frac{1}{2}$の確率でHitし，はずれた場合は0～98の乱数を作り，Dexより小さければHit

●攻撃力
Str×(0 5～1 5の乱数)＋武器のポイント

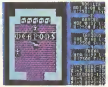
●敵の成功率
8より0から防具ポイント＋9までの乱数が小さければ成功

●攻撃力
0からモンスターの基本値＋プレイヤーのＨＭの$\frac{1}{100}$までの乱数に，ダンジョンなら10，町なら20，城とアンブロシアなら30が加算される。

では，どうやって儲けるのか？ 怪物を倒したあとの宝箱だけでやっていけるのだろうか？ これはどう考えてもムリだ。効率良く大金を得るには，ダンジョンに潜るか街で盗むのがいいんだ。



鎧の店。ここで防具を揃えよう店番の後方にある箱は盗めるぞ。



武器の店。各種武器を扱っている。SwordよりもBowを買おう。

まず街で盗むほうだけど，これは店の中にある箱をThiefがSteal（スチール＝ぬすむ）コマンドを使って取るのが普通だ。これなら罠にかかる心配もないんだけど，もし見つかろうものなら街中のGuard（ガード）のお兄さんたちが肩をいからせてやってくる。よほどキャラクターを成長させてないと，こいつらに捕まったらまず全滅するので注意しよう。



馬小屋。ソーサリアでも馬を売っているところはごく稀にしかない。800G.Pだが買っておいて損はしないぞ。

ウルティマIIIでは一度戦闘モードに入ったらどちらかが全滅するまで抜けだせないから，Guardと戦うハメになったら電源を切ってしまうのが無難だろうね。

Sコマンドは見つかるととにかく厄介だから気をつけてもらいたい。逃走用に馬を手に入れておくとかなり楽になるよ。

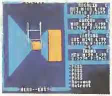
街の位置や城の位置は，この記事のあとのほうで紹介しているから見ておいてほしい。

各街や城のGuardの数は第5表を参考にね。

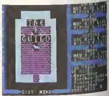
《第5表》 街や城にいるGuardの数

Britan	12
Castle of Lord British	14+British
Yew	0
Montor West	21
Montor East	20
Moon	10
Grey	4
Dawn	8
Death Gulch	15
Devil Guard	9
Fawn	8

お次はダンジョンでの金儲けだ。これははっきりいってすごく儲かる。街で盗むよりかなり効率よく金が手に入るから，実にソー快な気分になれるよ。何と1回潜れば3000ゴールドはかたい！ ではダンジョンでの心構えから。



ダンジョン内部。このように3D迷路になっている。目の前のはしごを登れば上のフロアーへ行けるぞ。



これがKey, Gem, Torch, Powderを扱うギルド・ショップだ。特にKeyとTorchはたくさん買っておいたほうがいいゾ。

ダンジョンに潜るためには，Guild（ギルド）へ行ってTorch（トーチ＝ランプ）とGem（ジェム）を必ず買っておこう。特にTorchは風で消えるから途中で切れないよう，多めに買っておくべし。迷宮で明かりがないと身動きできなくなるし，Gemはその階の全体図が見れるので，地図を作るときや道に迷ったときにすごく役に立つんだ。呪文でも代用はできるけど，地底での呪文の回復力は地上の4分の1になるから迂闊に使ってしまうと後で困るぞ。ちなみに最初のうちに入れる街でGuild Shopがあるのは Greyぐらいだからそこに行って買うように。



やった！ 宝の山だっ！ これがダンジョンのいいところだね。

ダンジョンのいいところは必ず金がたくさんかたまっている場所があることなんだ。全部で七つあるダンジョンのどれもが，一気に大金を稼げる階をもっているから，ダンジョン8層のすべてに行かなくても，その場所に行くだけで十分な稼ぎになるというわけだ。

ただ，問題なのは，大抵のダンジョンのそういった場所はやけに行きづらかったり，ダンジョンの深部にあるってことなんだ。ダンジョンは下へ行くほどDevil（デビル）やDragonといった強力なモンスターが出現しやすくなっているので，弱いキャラクターではちょっと探険は難しいだろう。

特にダンジョンではいきなりコンフリクト（戦闘モード）するから，低いレベルのままDragonになんかと出会ったりするとこれまた電源を切ることになってしまう。階が浅くて，金のあるところを見つけておくといいだろう。

それとGremlins（グレムリン）には気をつけておいてほしい。

こいつらは必ずFood（フード）を100も減らすので，非常にもったいないんだ。

III 情報編

●立ち止まっている奴が怪しい！

ゲームの中でも情報化社会は変わらないようで（ちょっと違うかな），色々かぎまわらないとウルティマシリーズはなかなか先に進めない。そこでここでは基本的な重要情報の仕入れかたを教えよう。

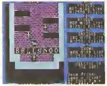
情報を得られるところはほとんど街か城だ。時折ダンジョンの中で手がかりを知ることがあるけど，あくまで街が中心だといっていいだろう。

そして街の中でも，ちょろちょろと動きまわっている者より，1か所で動かずにいる者のほうが，重要な情報を持っていることが多いんだ。

だから，そういう奴を見つけたら，ためらわず話しかけてみよう。

特に彼らは街中の森や，建物のすき間などによく潜んでいるので，怪しげな場所は残らずチェックするのがよろしかろう。ただし，Guardの類いはあまり情報を持っていないようだよ。

●酒場のチップは10単位で



大切な情報源の酒場。これは色んなところにあるけと，情報はどれもおんなじ。

街の酒場の主人もけっこういろんなことを知っている。10ゴールド以上のチップをわたせばすぐ情報を教えてくれるから，1度話を聞きに行こう。情報の内容は10，20，30……というように10ゴールドごとに変わるので，ここで無駄金を使わないようにうまくチップを払うといいね。それから酒場はたくさんあるけど，情報は同じだよ。

●予言者の言葉をメモすべし



重要情報を握る神託所，オラクル。しかし金かたくさんないとダメ。DawnとLord Britishの城にある。

ソーサリアの2か所に，予言者の店Oracle（オラクル）がある。ここはメチャ重要な情報を提供してくれるけど，そのかわり料金がバカ高いんだ。だから一度聞いたことは絶対メモしておくようにね。

それでもまだもったいないという人は第6表に予言内容を書いておくから，それをどうぞ。

《第6表》得られる情報と予言

酒場にて

10-19	Ambrosia ever heard of it?
20-29	Dawn, the city of myths & magic!
30-39	The conjunction of the moons finds link!
40-49	Nasty creatures nasty dark sure thee ready, fore thee embark
50-59	None return or so I m told, from the pool, dark and cold!
60-69	Shrines of knowledge, shrines of strength, all are lost into the brink
70 79	Fountains fair & fountains foul all are found in dungeons bowel
80-89	EXODUS UltimaIII which is next? Now could it be
90-99	Seek ye out the Lord of Time, and the one way is a sure find!

予言者より

1	You'll learn of marks & playing cards & hidden holy shrines
2	Of marks I say there are but 4 of fire, force, snake & king
3	Learn their use in Devil Guard, or death you ll surely bring
4	Shrines there are again but 4 to which you go and pray
5	There uses are innumerable and clues throughout I say
6	The cards their suits do number 4, called sol moon death and love
7	Unto the Montors thou must go for guidance from above
8	To aid thee in thy cryptic search, to dungeons thou must fare
9	There seek out the Lord of Time to help you if he cares

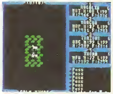
3 ウルティマIIIの謎

ここからは自分で謎を解いていきたい人は読まないほうがいいだろう。どうしても解けなくなったときだけ見るように！

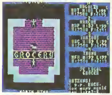
伝説の街 Dawn

この街は二つの月，トラメルとフェルッカが新月になる短い間しか，その姿を現わさないんだ。しかも場所はソーサリアの南に広がる巨大な森の中！　だから位置を正確につかんでないと，入るのは難しいよ。そこでバラしてしまうと，城から西へ8ブロック，南へ35ブロック進んだところにあるよ。

何とこの街には Oracle をはじめ Guild や Stable といった珍しい店がそろっているだけでなく，強力な武器や防具のお店もあるんだ。＋4 Bow などはここでしか買えないので，金を貯めて武闘派キャラクターに買ってやろう。また，ここでは馬が簡単に盗めるから，今後のためにもぜひ盗っておくといい。Key で Stable の扉を開けて，馬に乗ってしまえば OK だ。Guard が追ってくるけど馬でなら楽勝で逃げ切れるよ。それから南東の隅に重要な情報を握る3人の Wizard がいるから，話しに行くように。



伝説の町　Dawn　夜明けの一瞬の間しかその姿を現さないといわれる。



食料品の店。金の使いみちかないときはてきるたけ多くの食料を買っておこう

ムーン ゲート

これはソーサリアの8か所にあり，それぞれ0～7の番号がついているんだ。この番号は新月期を0とした月の状態に同調していて（第3図），向かって左の月（トラメル）と同じ番号のゲートが開き，右の月（フェルッカ）の示す番号の場所へと移動するしくみになっている。

右の月は左の月のちょうど3倍の速度で満ち欠けの周期を繰り返しているから，各ゲートから行くことのできるゲートは第7表のようになっているんだ。ちなみにゲート0はソーサリアの北西，Moon の街の北の山脈の向こうに出現するので，そこから各ゲートへ飛んで場所を確認してみよう。特にゲート5，6はおもしろいと思うよ。

《第3図》月の欠け

0-New moon	4-Full moon
1-Crescent waxing	5-Gibbous waning
2-First quarter	6-Last quarter
3-Gibbous waxing	7-Crescent waning

《第7表》各ゲートから行けるゲートの番号

0	1	2	3	4	5	6	7
1,2	3,4,5	6,7,0	1,2	5,6	7,0,1	2,3,4	5,6

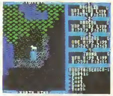
不死身のLord British

Lord British はレベル5，つまり H.M を500までは気前良く上げてくれる。でもレベル6以上になっても次の600にはなかなか上げてくれないんだ。意地の悪い彼は「マークをさがせ」などとたわ言を吐き，彼の召集に応えて日夜戦っているキャラクターたちをバカにする。

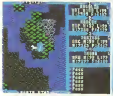
だけど「この野郎！　テメーを倒してやろうか！」と思いはしても，決してケンカを売ってはいけないよ。彼は戦闘モードでは無敵で，戦えば必ずこちらが全滅することになっているんだ。

Lord British を倒す方法はただ一つ，玉座横の扉から外壁へと出て，さらにその上方の扉から城外へ抜けてから堀の西に浮かぶフリゲートに乗り込もう。フリゲートを城の入り口まで回したら，あとはSコマンドを見つかるまでやれば彼は Guard といっしょに飛んでくるから，うまく射程におびき出して撃破しよう。ストレス解消にもってこいだ。

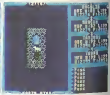
なお，1度城外に出てから再び城に入れば，もう Lord British は復活しているから心配しないでよろしい。それにマークをちゃんとつけてくれれば H.M を上げてくれるよ。



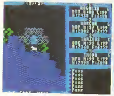
0のムーンゲート。Moonの町の北にあって、もっとも使いやすいゲートた。



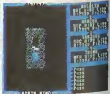
1のムーンゲート　ダンジョンのある島に出現する。海峡にフリゲートをおいとけば使いやすい



2のムーンゲート。ここに来たらGemを使って自分の位置を確かめてみよう



3のムーンゲート　飛び先か1と2なのてあまり使わないゲートたな



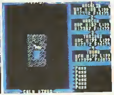
4のムーンゲート　2のゲートとあまり変わらないところに出現する。



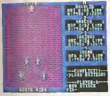
5のムーンゲート。うわっ！　何たここは！　すかさずGemて場所を確認。



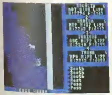
6のムーンゲート。Devil Guardの入口でもある。左へ進むとそこは？



7のムーンゲート。これまたせまい場所に出るけど、ここはかなり重要だぞ。



うわっ、誰たLord Britishなんかにケンカ売ったのは！　こいつは不死身なんだぞっ！　リセットするしかなし。

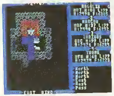


城の堀にフリゲートか隠されていた。これを使ってさて何をする　？

EXODUSの魔城

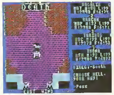
周囲を山にさえぎられた海底溶岩流と，その南を封じる地の底の大蛇。狂気に満ちたこの光景の中でひときわその姿を浮かびあがらせる破滅の魔城。それが邪悪なる闇の権化，EXODUS の棲む牙城だ。

この城をキミがはじめて目のあたりにしたとき，恐らく進入路について頭を悩ませることだろう。入口は水にはばまれ，外洋へと続く水路には巨大な蛇が横たわってフリゲートの進入をこばんでいる。なみたいていのことでは城に足を踏み入れることすらままならないんだ。



不気味なEXODUSの魔城。写真のようにフリゲートかないと入れないそ。

さて，この蛇をどうやって越えるかだが，それには蛇のマークと，ある呪文が必要で，これらを使えば船ごと蛇の向こうへ移動することができるんだ。これで，もう城へは入れるのがわかるね。マークはダンジョンで，呪文は Yew で見つけるんだけど，ここではこの城の特徴をみてみよう。



城内は怪物たちが守っている。ホールの中央に記された「死」の文字か恐怖心をあおるのだ。

この城はさすがに最後の戦場にふさわしく，最強クラスの怪物達が徘徊している。しかも，キミが侵入したとたんキャラクターめがけて集結してくるんだ。敵は Dragon や Devil，それに Guard といった強敵ぞろいで，しかも堀には Man-O-War や Serpent が泳ぎ回っている。さらに侵入口付近の草や玉座前の床すらが Grass，Floor として襲いかかってくるんだ。

こいつらは画面上のどこにいるのか区別がつかないので



これは城の中の牢獄た。牢内には異形の怪物か監禁されている　助けてみるか、ほうっておくか……。



恐怖のコーモン部屋。Jesterたちか火責め水責めにされている。火責めのほうに話しかけてみよう。



2重3重のバリアに囲まれた死の監獄。Clericかすり寄ってくる。「助けてくれ、お願いた！」



小部屋の中にはRangerが捕われていた。パーティー以外にこのキャラクターが見れるのはここだけ。「ここは地獄だ！」

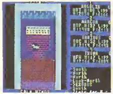
戦闘モードでは敵の動きのパターンを考えて戦わなくちゃいけない。また，この城の中の敵は，すべて8匹のフル・メンバーでグループを構成しているんだ。

だけど，最も恐ろしいのはそんなことじゃない。何とこの城内では通常の武器がまったく役に立たないのだ！　そこで，伝説の特殊な武具EXOTICS（エクゾティクス）が必要になるというわけだ。

このEXOTICSはウルティマIIIの中でも最大級の秘密で，鎧と武器の両方が存在しているんだ。この武器以外では魔城内で敵にヒットさせることができないので，これは絶対に入手しなきゃいけないよ。ソーサリアのどこかに埋まってるんだけど，手掛かりはDawnへ行けばわかるんじゃないかな（ちなみに僕は武器のほうの存在を知らずに，WizardとClericだけのパーティーで魔城につき進んでいった過去がある）。

さてEXOTICSを装備したら，あとはEXODUSをさがして進むだけだね。だけど，歩いて行ったのではほとんどの怪物と戦うことになってしまうんだ。だからフリゲートで湾内に入ったら，ムーンゲートのある岸辺に魔城への橋がわりに乗りつけてしまおう。そしてムーンゲートで大陸にもどったあと，馬に乗って再びここにくるんだ。そのまま城に乗り込めば戦いをかなり回避できるよ。

EXODUSに進むには城の右か左の通路を行こう。2組のDragonタイプを倒し，4組のFloorを倒すとそこはもうEXODUSの目の前だ。キミの正面で不気味に明滅する四つのパネル……EXODUS。こいつを倒すには……？



数々の敵を倒し，火球をくぐり抜けてようやくたどりついた邪悪なる玉座。明滅しているのはEXODUS！　なんと正体はコンピューター!?　しかも4体ある。

謎のマーク

さてさて，ウルティマIIをプレイしたことがある人ならあのミナクスの城の要所要所に設置されていたバリアーを覚えているだろうけど，今回も似たものがあちこちにあるのには気づいたかな？

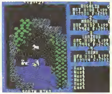
あのうっとおしい溶岩流と，まず皆んながハマるあのフォース壁のことだ。前回は歩くごとにガバガバH.Pが減ったけど，このフォース壁などは突っ込んだだけで先頭のキャラクターが絶命してしまうんだから，さらにタチが悪くなっている。

溶岩流のほうも一歩につき50ポイントのH.Pを失う。レベルが高ければそれほど苦ではないにせよ，やっぱりH.Pが減ると不愉快だね。この溶岩流の中を歩かなきゃ聞けない情報や，フォース壁を抜けないと行けない場所もあるので，当然これらの障害を無効にする方法があるんだ。

Devil　Guardの街に行けばその手がかりがつかめるんだけど，行ってみたかな？　マークがどうのこうのと言ってるでしょ。

ここで思いだして欲しいんだけど，Lord　Britishもマークをさがせと言ってたよね。それから魔城に進入するためにはマークを使って大蛇を越えなけりゃいけないってのもあった。そう，ソーサリアで自由に行動するにはこの

Mark　of　Fire（ファイア）
Mark　of　King（キング）
Mark　of　Snake（スネーク）



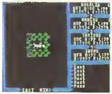
これがDevil Guardの町。多くの情報が眠っている。名前が名前だからDeath Gulchと間違えがちだ。

Mark　of　Force（フォース）

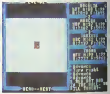
の四種のマークが必要なんだ。このマークを身につけたキャラクターは，それぞれの特殊な力を持つことになる。

Mark　of　Fireとは火のマーク，つまり溶岩流を無効にするマークだ。これを手に入れてしまえば，もう炎で体力を失うなんてことはないので，溶岩の道だっていくらでも奥に入って行けるぞ。

Mark　of　Kingは王のマークだ。レベル5を越えたときにLord　Britishが要求するマークが，これなんだ。これがないとH.Mを500までしか持てないから，キャラクターを成長させるためには最も必要だといえるだろう。



森に囲まれた僧侶の町　Yew。Guardがいないからって Clericを殺してばかりいちゃダメよ。



ダンジョンで見つかるとっても熱そうなロッド。さわると　あちっ！　やっぱしワナだった　いや，待てよ。ヘンなものが残ってる！

このマークをLord　Britishに示せば，H.Mはレベルの上昇とともに2500まで増大可能になるんだ。一番目に身につけるべきマークだね。

Mark　of　Forceとは，直訳すれば力のマークだけどあのフォース壁を抜けるために絶対必要な通行手形みたいなものだ。フォース壁を無力にする能力があるので火のマークと似ているようだけど，何しろフォース壁はソク命にかかわるだけに重要性がケタ違いなんだ。

特にEXODUSの魔城では一面の溶岩に加えて，あちこちにフォース壁がはりめぐらされているから，EXODUSを倒すには必ず手に入れなければならない（他のマークなら，運が良ければ手に入れなくてもラストまで行けるんだけどね）。

そしてMark　of　Snake。これは蛇のマークだ。EXODUS城の侵入口を護る番人，地の底の大蛇を越す力を与えてくれるのがこのマークなんだ。とはいえ，このマークだけではとてもそんな力は発揮できない。もう一つ，ある呪文と組み合わせた時にはじめて，その秘められた能力を使うことができるんだ。

ではその呪文をどこで知るのか？　もし君がすべての街を巡った（めぐ）のなら，どこかでClericに囲まれた円陣を目にしたハズだ。その中央へ行って祈ってみよう（シャレじゃないよん）。

ところでマークはどこで手に入れるか知ってるかな。店なんかじゃ売ってないよ。もちろん怪物が持ってるわけがない。というよりも，このマークは根本的に受け渡しのきくアイテムじゃないんだ。キャラクターの身体に刻み込まれる烙印（らくいん）のようなものと考えるのが一番近いだろう。

ダンジョンに潜ると，ところどころで熱いロッドが見つかる。これをキャラクターにさわらせると，そのロッドの持つ固有のマークがさわった者に与えられちゃうのだ。ただし1回さわるごとに50ポイントのH.Pが減っちゃうから，少くともH.Pが51あるときにさわらせないと死んでしまうぞ。同じキャラクターに何度も触らせるというのも，まったく意味がないのでやめよう。

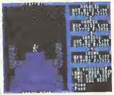
ちなみにMark　of　King以外のマークはダンジョン最下層の地下8階でしか手に入らないよ。

冥界（めいかい）アンブロシア

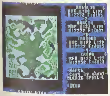
街で情報を集めていると，ところどころで「アンブロシア」という単語を耳にするだろう。このアンブロシアとは



大渦が海上を走り回っている。巻き込まれると死ぬのかなあ？　試してごらん



「はっ，ここはどこだ？　俺達は渦にすい込まれて……」そう，ここが冥界アンブロシア。裏のワールドだ。



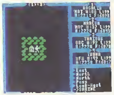
アンブロシア全図。右下と左下が複雑な迷路状になっているのがわかる。ここを越えないと地上にもどれないぞ。

ギリシア神話で「神の食物」という意味で，食べると不老不死になるといわれているんだ。

ウルティマIIIにおけるアンブロシアはこの意味を象徴的にとらえたものになっている。キャラクターの戦闘力や，EXODUSの破壊に直接関わってくるだけに，不死にたとえたとしても不思議はないだろう。

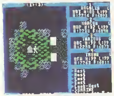
さてさて，しばらくウルティマIIIをプレイしてみるとわかると思うけど，キャラクターの能力が初期値ではOrcやSkeletonといった雑魚モンスターにさえ苦戦するだろう？

それにレベルをいくら上げてもStrengthやDexterityは変わってくれないから，なかなか敵に攻撃がヒットしない。攻撃力も低いもんで，1回戦闘モードに入ると敵をす



Strengthの寺院。おさい銭をふんぱつすれば能力アップ間違いなし。

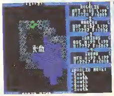
べて倒すまでが，かったるくてしょーがないんだ。Daemonなどを倒すのもかなりきびしいし，ましてやDevil，Dragonといった強力キャラクターに出会ったら全滅のおそれもある。



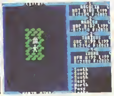
Intelligenceの寺院。北西の果てにある。

G以上のスペルも使えないし，いったいどうしたらいいのかしら？

そんなときはフリゲートに乗ってあの大渦に飛び込み，使えないキャラクターを殺してしまおう。気持ちがスッと



Wisdomの寺院。右下の湖の対岸からも見えるんだけど行けないのよ，これか。



Dexterityの寺院。南東の岸辺から船を奪って行くへし。

するぞ。

さあ，やってみたかな？　キャラクターは全員死んだ？　んなわきゃないよね。そう，あの渦が冥界アンブロシアへの入り口だったんだ。パーティーはその岸辺に投げ出されているわけ。

ここに来たらまずGemかVIEDAの呪文でアンブロシアの全図を把握しておこう。かなり複雑な迷路状になっているのがわかるね。

全体を確認したら，いよいよ冒険の旅に出てみよう。その前にKeyがあるかどうか確認しておいてね。アンブロシアの各所にはKeyなしでは開かないDoorが設置されているから，これがないと冒険がはじまらないんだ。

さて，あちこち探険してみると，全部で4か所に奇妙なShrine（シュライン＝寺院）があるだろう。Enterしてみるとわかるけど，これこそがキャラクターの能力を上げてく

れる魔法の寺院なんだ。四つの寺院がそれぞれStr，Dex，Int，Wisを上げる力をつかさどっていて，100G.Pにつき1ポイントの能力を与えてくれるよ。

ただし，その種族の最大値以上には上げられないし，金がなければどうにもならないぞ。これがウルティマIIIで金が重要となる所以なんだ。

どんどんG.Pを稼いで地上とアンブロシアを往復し，キャラクターのパワーアップをはかろう（でもThiefやFighterのIntやWisとか，WizardのWisなんかに金をつぎこんでも何にもならないのでやめようね)。

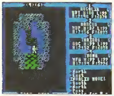
ところでこのShrineにはもう一つ重要な秘密が隠されているんだ。EXODUSをソーサリアから消滅させるアイテム，すなわち4枚のカードをここで手に入れられるんだよ。Strの寺院では愛のカードを，Dexの寺院では太陽のカードを，Intの寺院では月のカード，そしてWisの寺院では死のカードを見つけることができるんだ。

これもマーク同様受け渡しのきかないアイテムだけど，1パーティーに1組あればOK。このカードを○○するとEXODUSを永久にソーサリアから消滅させられるぞ。ただしカードを見つけるには少しばかり工夫がいるから，頭を使ってね。地上に帰るにはまた渦の中に飛び込めばいいんだけど，フリゲートは？　こわれて沈んだんじゃないっけ？　でも御安心。東と西の海岸に海賊船がいるから，奪いとってしまおう。

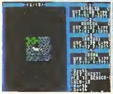
アンブロシアについて最後になっちゃったけど，ここは地表と違ってM.Pの回復や食料の減りが4分の1になる。つまりダンジョンや町の中と同じなんだ。だから敵に出会っても，あんまりスペルは使わないほうがいいよ。

ダンジョン

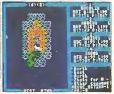
ソーサリアには全部で七つのダンジョンがあって，各所に，さまざまな情報やマークが隠されているというのは前に述べたね。しかしダンジョンにはもっと身近で大切なものがあるんだ。それは地底深くわき出る水。ところどころで誰が飲むかね？　とたずねてくるでしょ？



神秘的な景観のPerinian Depthのダンジョン。ここはフロアー1にマークがある。



Dardins Pitの入り口。城にもっとも近いダンジョンだ。



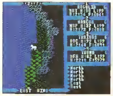
溶岩流に囲まれたダンジョン。別名地獄の炎。難易度も高いが重要だぞ。



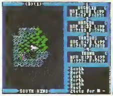
1のムーンゲートのそばにある情報のダンジョン　上の階か比較的大事だ。

これがその泉なんだ。なんとこの泉には解毒作用や，H.PをH.Mまでもどすという，Healerと同じ力を持っている。泉はいくら飲んでもなくならないから，うまく利用すれば金を使わずにいつでも体力満タン，という具合でゲームがすすめられるぞ。

ただし毒の泉や体力を減らす泉もあるので，何でも飲めばいいってもんじゃない。ちゃんとどれが毒でどれが飲めるかを確認しておくべし（結局一度は飲まなきゃわかんないんだけどね)。



Mines of Morinia。Clericがいないとかなりめんどうなダンジョンだ。しかしネーミングが指輪物語みたいだなあ。

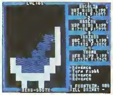


入ったとたん，「愚か者たちよ，破滅へようこそ！」とのたまうダンジョン。しかしさほど難しくない。

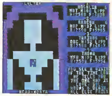


これこそTime Lordの待つダンジョンだ。行きかたはもうわかってるね。

これらのダンジョンの中の一つの奥深くに，最も重要な情報を持つ人物・Time　Lordが潜んでいるぞ。彼はカードの使いかたを教えてくれるので，絶対一度は会わなきゃいけないんだ。彼の情報なしでEXODUSはとけないと思ってほしい。ただしメチャクチャ行きにくいぞお。



ダンジョン内の泉だ。誰か1人を犠牲にして毒じゃないか確かめよう。あぁっ！



この神々しい姿がTime Lordだ。情報をもたらすと姿を消してしまう。

呪文の効能

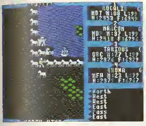
ウルティマIIIではWizard系のスペルとCleric系のスペルが，それぞれ16種ずつある。つまり32種もの魔法があるわけだ。しかしながらマニュアルの解説では意味不明な点がすこぶる多いので，使いかたがわからないこともしばしば。そこで各種呪文の正しい用法を書いておこう。これさえ読めば君も一流魔術師さっ！

※なお，呪文によって使える場所が違うので，各呪文名のあとに以下の記号を付けておいた。

Ⓐ，すべての場所で使用可能。

Ⓢ，ソーサリア地表のみ。

Ⓒ，戦闘モードのみ。　Ⓓ，ダンジョン内のみ。



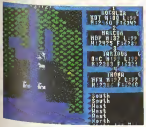
Lord Britishの城とその城下町。この馬の数は私の努力の結晶だが意味のない行為である。

Sorcererスペル (Wizard)

A:00　REPOND……………………Ⓒ

Orcの類にのみ有効なスペルで，マジック・ポイント使用度は0。それだけに失敗することが多いので，あんまりあてにはならない。まあ成功すれば，めっけもんという気持ちで気軽にかけてみよう。ただし戦闘1回につき一度しかチャンスはないので，失敗したらもうあきらめてね。

このスペルは全ての敵を同時に攻撃しヒットしたOrc類は確実に倒せるんだけど，全部にヒットするとは限らないよ。



Montor EastとWest。ここは治安が厳しいんだ。刑務所もある。

B:05　MITTAR……………………Ⓒ

直線位置にある敵に投げかけるタイプのスペルの中で最も威力が低い。しかし数が撃てるのでキャラクターたちが弱いあいだはかなり役に立つぞ。敵に当たれば必ずヒットするし，ときには強敵も一発で倒してしまうこともある。スタート時のWizardの強力な武器だ。

C:10　LORUM……………………Ⓓ

ダンジョンでTorchの代用になる。だけどかなり短いあいだしかもたないから，やっぱりTorchを使ったほうがいいと思うよ。風で消えちゃうし。

D:15　DOR　ACRON…………Ⓓ

ダンジョンで1階下のどこかに移動するスペルだ。移動先は宝箱やハシゴなどのない空間に限られている。奥深くまで潜るのが面倒なダンジョンは，こいつでパーッと下がっちゃえ！



海上都市Fawn。船がないと行くのはムリ。

E:20　SUR　ACRON…………Ⓓ

DOR　ACRONとは逆に，上の階へ移動するスペル。早く上に行きたいときに便利だぞ。地下1階で唱えた時はそのまま地表に脱出できる。

F:25　FULGAR……………………Ⓒ

MITTARの1ランク上のスペル。5回分のM.Pを使うだけにかなり強力にはなっているけど，おうおうにしてMITTARを5回使ったほうがいい場合が多いので，まあ素早く倒したい敵などに使うくらいがいいだろう。



Death Gulch。ここも船の橋渡しがほしいところ。この町は一風変わってるぞ。

G:30 DAG ACRON …………Ⓢ

パーティーを一瞬のうちに別の位置に（ただしGRASS地帯のどこか）移動させるスペル。強敵に追われたときなどに便利だけど，どこに出現するかわからないのでかえって悪い情況におちいることもあるぞ。ムーンゲートなどで行き来する狭い地域から，大陸の平野部に出るためなどに使うのもよろしい。馬に乗ったままでも使えるけど，フリゲートはダメだよ。

H:35 MENTAR…………………Ⓒ

FULGARよりさらに強化されたスペルで，Guardのような頑丈な敵でも一撃で倒せる。しかしこれもM.Pをかなり使って1匹にしか攻撃できない呪文だから，M.Pによゆうがあるとき以外は使わないほうがいいぞ。

I:40 DAG LORUM …………Ⓓ

LORUMを強化したあかり。Torchと同じくらいの時間はもつけど，30ゴールドで5本買えるTorchを惜しむよりは，M.Pを大切にしたほうがいいだろう。



Moon。平和的な町だ。この名の由来はムーンゲートが近いからかな?

J:45 FAL DIVI…………Ⓐ

これを唱えるとClericスペルを使うことができるけど，M.Pの残数内でしか使えないのがガン。たとえM.Pが99あったとしても，これを唱えただけで54まで減ってしまうから，AからKまでのClericスペルしか使えないことになるんだ。

M.Pの減りが激しいだけに，G，H，I以外の使用は考えもの。気をつけて使おう。

K:50 NOXUM ……………………Ⓒ

REPONDはOrc類にしか効かなかったけど，このスペルはどの敵にも有効な同時攻撃の呪文だ。この呪文からはWizardしか使えないだけに，重宝する呪文の一つだぞ。というのも，敵グループすべてに打撃を与える呪文の中で，最もM.Pの消費が少なくてすむんだ。

まあ，MITTARより少し強力なスペルが，敵グループに降りそそぐって感じかな。Daemonクラスぐらいならこれでも十分。

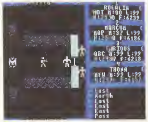
ただし呪文の効果から逃れる敵も数匹はいるので（これは同時攻撃スペルのどれにもいえることだ），敵が5匹以上でパーティーを組んでいたときに使うと効果的だぞ。



対照的に柄の悪いGrey。Guardも生意気たし盗賊だらけだ。実害はないけどね。

L:55 DECORP……………Ⓒ

MITTAR，FULGAR，MENTARといった，単数の敵に対するWizardスペルの最高位にあるのがこのDECORPだ。55もM.Pを消費するだけあって，Lord British以外の敵は確実に倒してくれる。ヒーローものの必殺技に相当するスペルといえるだろう。でも，たいていの敵はMENTARでこと足りるから，ほとんど使うことのない呪文だね。



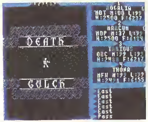
Death Gulchの名場面集だ。入り口にDaemonかいるのでDevil Guardだと思っちゃうてしょ。Guardは金をやらないとどかない。

M:60 ALTAIR……………Ⓐ

Guildで買えるPowderと同じ働きをする呪文だ。これを唱えるとパーティー以外の生物，つまり敵や町の住人の時間は20ターンの間止まってしまう。つまりパーティーは誰にもとがめられずに好きほうだいできるというわけだ。呪文の効果は途中で戦闘モードに入っても継続するけど，敵を倒して通常モードにもどると20ターン過ぎなくても消えてしまうから注意が必要だぞ。

戦闘時に唱えた時もそのモード内でしか効果はない。使いかたとしては町の中でヘマをしてGuardに囲まれたときに逃走用に使うといいよ。Powderだと10ターンしかもたないから，使い得のスペルだ。

ただし，EXODUS城内では効果がないので，使わないことだね。



ここまで入ってはじめてDeath Gulchとわかる。「死の谷間」とはまた物騒なことで。

N:65 DAG MENTAR…………Ⓒ

NOXUMと同じく多数の敵に対して一時に打撃を与えるスペルだ。すべての敵にMENTARが炸裂すると考えればわかりやすいだろう。こいつを使えばたいていの敵グループは壊滅的な打撃を受けるぞ（DevilやMan-O-Warはちょっとキツイかも……）。使用上の注意はNOXUMと同じだ。

O:70 NECORP…………………Ⓒ

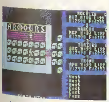
このスペルは敵グループのH.Pのほとんどを奪い取る効果があって，NOXUMなどと違い，全員に確実にヒットする。ただし必ずわずかのH.Pを残すので，絶対に殺すことはないよ。それじゃ役に立たないじゃん，などと思うなかれ。この呪文が実は最も重要な役目を持っている。

ここでちょっと思いだしてほしいのは，ウルティマIIIではモンスターを倒した時に与えられる経験値が，とどめをさした者にしかこないということだ。これはパーティー全体に均等に経験値をくれる大部分のロールプレイと違い，非戦闘的なキャラクターがきわめてレベルアップしづらいんだ。ウルティマIIIでいえばClericを始めとして，Druid，Alchemist，Illusionistといった同時攻撃呪文を持たず，かといってBowのような飛び道具も使えないクラスの連中のこと。

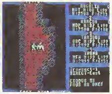
ClericはM.Pが70になればスペルOが使えるのでグンと成長しやすくなるけど，やはり序盤が苦しい。そこで役立つのがこのDECORPなんだ。まず成長させたいキャラクターたちのDexを上げて（50以上ね）おき，Daggerをたくさん持たせてやろう。そしてWizardにNECORPをかけられて死にかけている敵を攻撃させるんだ。

普通一撃で死ぬから，Dagger 1本5 GPとひきかえに経験値を手に入れられることになる。

この手を使えば後発のキャラクターたちも簡単に成長させられるぞ。ちなみにGuardを倒すのが一番効率がいい（経験値は15ポイントあるし，呪文・ポイズンも使わず，必らず8人でグループを組んでいる）。がんばって全員レベル25以上にしてくれ！



うわー，すごい！　店の裏手は宝箱たらけだ。途中Guardが道をふさいでるけど，ワイロを贈れば消えちゃうし，これだけ宝があれば損しゃない！



町の奥は溶岩が流れている。なるほど，それで死の谷間かあ。ここにもDaemonがいる。これにてDeath Gulch名場面おしまい。

P:75 ……………………………………Ⓒ

DAG MENTARの上位クラススペルで，対グループ呪文の中では最強の威力がある。ウルティマIIIのどの怪物も，このスペルの前にはひとたまりもないぞ。ただしM.Pを大量に使用するので，Devilのような強敵が多数のときに使うにかぎる。

使用にあたってはNOXUMと同じ注意をはらってほしい。

Prayerスペル（Cleric）

Cleric系スペルの大半は他のロールプレイング・ゲームの例にもれず，治療タイプの呪文なんだ。また，Wizard系のスペルと効力がまったく同じものがいくつかあるから，説明を省いてるものはWizardのほうをみてね。

A:00 PONTORI………………Ⓒ

WizardスペルのREPONDとほとんど同じタイプの呪文だ。違うところといえばOrc類じゃなく，Skeleton類にしか効果がないという点。それ以外はまったく同じだからSkeleton類に出会ったときにはREPONDと同じノリで使ってみよう。

B:05 APPAR UNEM………Ⓐ

Chestにしかけられたワナを作動させることなく解除するスペルで，Chestとキャラクターが重なっているときに使用する。Getコマンドと違い，失敗してもM.Pが減るのみでワナにひっかからないのがこの呪文のいいとこで，特にゲーム・スタート時はThiefのDexが低いだけに役に立つぞ。ま，ThiefのDexが高くなっちゃえば使わないスペルだけどね。

C:10 SANCTU ………………Ⓐ

このスペルを唱えられたキャラクターのH.Pを30ポイント前後回復してくれるんだけど，早い話こんなの焼け石に水で，最寄りのダンジョンに潜り込んだほうがはるかにてっとり早い。回復の泉の水なら一気にH.Pをフル・チャージできるし，失うものは何もないなど，いいことずくめだしね。この呪文が役に立つときってのは，戦闘中に誰かが死にかけているときに命をつなぐ場合ぐらいだ。

D:15 LUMINAE ………………Ⓓ

Wizard系のLORUMと同じ。こっちのほうが5ポイント余分にM.Pを使用してしまうぞ。

E:20 REC SU ………………Ⓓ

Wizard系のSUR ACRONと同じ。

F:25 REC DU ………………Ⓓ

Wizard系のDOR ACRONと同じだけど，10ポイントもM.P使用量が大きいので，こちらは使わないほうがいいよ。

G:30 LIB REC……………Ⓓ
ダンジョンで同じ階層の別の場所に移動するスペル。他のダンジョン内移動スペルと同じく，移動先は何もないスペースにかぎられている。ダンジョンの中には一度奥深くまで下がらないと行けない場所など，まともに攻めたららちのあかないものもあるので，この呪文はけっこう役に立つぞ。

H:35 ALCORT………………Ⓐ
Pincher や Devil, Man-O-War などの敵や，Gas Trap，毒の泉などにひっかかってしまい，キャラクターがポイズン状態になったときに使う解毒の呪文。毒は H.P をズバズバと奪いとるので，早めに治療が必要な低レベルのキャラクターにはこのスペルをかけるといい。他にも解毒の泉や Healer で直すことが可能だけど，何せ Healer は1回100G.P もとるし，ダンジョンが遠いときなどもある。
このスペルが使えるときはなるべく早いうちに解毒するのがベスト！

I:40 SEQUITU………………Ⓓ
ダンジョンの深部から一挙に地上へ脱出する非常に便利なスペル。地下8階へマークをさがしに行ったときなどはこれを唱えてひょいと帰ってきてしまえばいいんだ。地下では M.P の回復が遅いだけに，Wizard などが M.P を切らしたときはこのスペルで逃げてしまおう。

J:45 SOMINAE………………Ⓓ
Wizard 系の DAG LORUM と同じ。というよりさらに使いものにならないスペルだ。使っちゃダメね。

K:50 SANCTU MANI……Ⓐ
SANCTU を強力にしたものの，今一つ強力になってないスペル。SANCTU のほうが回復度が高いことすらあるので，これを1回かけるよりは SANCTU を5回かけたほうが絶対にいいぞ。

L:55 VIEDA……………………Ⓐ
Guild で買う Gem と同じ役割を持つスペル。つまりその地域を真上から見た図が見れるわけだ。地上ならどこで見てもソーサリア全図が，町中なら町の全図が，そしてダンジョンではその階の見取り図が画面に映される。マッピングには欠かせないスペルだ。

H:60 EXCUUN………………Ⓒ
Wizard 系の DECORP と同じく一撃必殺の威力を持つスペル。やはりこちらも1匹にしか効果はないから，あまり使い道はないだろう。

N:65 SURMANDUM………Ⓐ
死者を蘇らせるスペル。失敗すると灰にしてしまうが，Healer で500G.P 払うぐらいならこっちを使おう。何せ灰と化したキャラクターでも復活させる手があるんだから。

O:70 ZXKUQYB……………Ⓒ
Cleric スペル中ただ一つの多数攻撃スペル。威力は Wizard の DAG MENTAR より少し強いぐらいだろう。このスペルが使えるようになると Cleric のレベルアップが楽だぞお。使用上の注意は NOXUM を参考にしてちょーだいね。

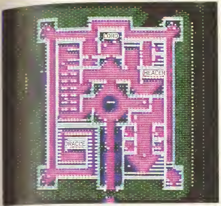
P:75 ANJU SERMANI…Ⓐ
灰となった仲間を現世に呼び戻すスペル。ステータスの状態が A (ash) と表示されている者を生き返らせてくれるけど，実際灰になるキャラクターは稀なのでこのスペルもあんまり使わないなあ。
でも Healer で800G.P 払うよりはこっちを唱えよう。失敗は今までのところ1回もないよ。

※ダンジョンでの M.P 回復についてだけど，実はモンスターは何もないスペース（ダンジョン内移動スペルの飛び先と同じ条件）にしか出現しないんだ。つまりハシゴや宝箱のある場所でパスし続ければ，戦闘をすることなく M.P を増やせるぞ（Food は減るけどね)。ただし Trap や Gremlins は一度踏み込むと消えてしまうので使えないよ。

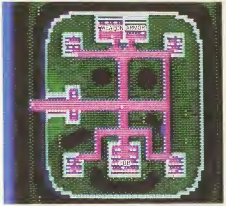
さて，魔法の使いかた，おわかりいただけたかな？ とにかく使えない場所でスペルを唱えるのはやめておこう。それと M.P のアップは，Wizard を先にした方が何かと便利だぞ。NECORP も使えるしね。



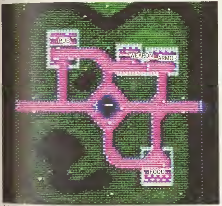
街,城の全体図を写真で紹介しよう！



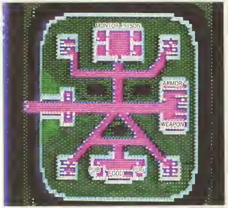
Lord Britishの城



Montor East



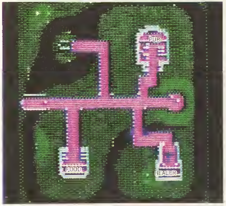
城下町 City of Britian



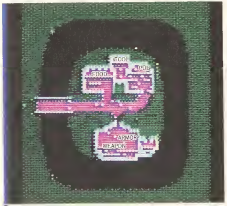
Montor West



Yew



Moon



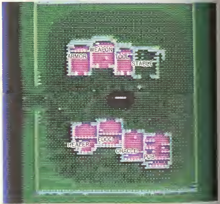
Grey



Fawn



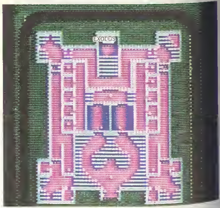
Devil Guard



Dawn



Death Gulch



EXODUS城

ULTIMA III DUNGEON マップ集

それでは，このゲームで，重要なポイントであるダンジョン（地下迷宮）のマップを紹介しよう。場所の状況は色で示しておいたので，参考にしてほしい。

なお，マップ中の回はドアをあらわし田はシークレット・ドア（通りぬけられるカベ），⬇が下がる階段，⬆が上がる階段をあらわしている。⬍は上下用だ。

タンジョンはA～Gまで8階層ずつあり，Fountain（ファウンテン＝泉）や障害となるもの等がある。

Fountain には Heal（ヒール＝傷を直す），Unpoison（アン・ポイズン＝毒消し），Energy Drain（体力にダメージを与える），Poison（ポイズン＝毒）の4種がある。

その他には Chest（チェスト＝箱），Strange Wind（不思議な風。トーチの炎を消す），Gremlins（グレムリン＝食量をぬすむ），Trap（トラップ）が設置されている。

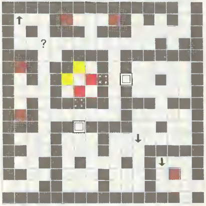
また Message（メッセージ）を受け取れる場所もあるから，よくさがしてみよう。

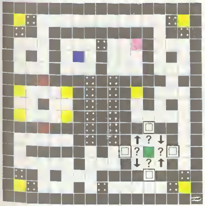
Mark（マーク）では焼けた鉄によって，烙印が押される。

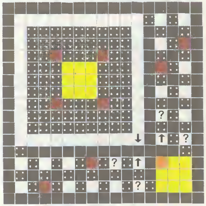
ともかく，しんちょうに歩きまわることをおすすめしておく。

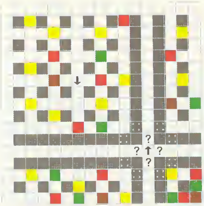
DUNGEON: A

- Chest
- Strange Wind
- Gremlins
- Trap
- Heal
- Unpoison
- Energy Drain
- Poison
- ? Message (each Floors)
- Mark (Fire, king, Snake, Force)

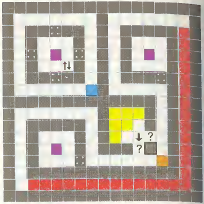

FLOOR1: DARDIN'S PIT


FLOOR2: SECRET SLIDES!

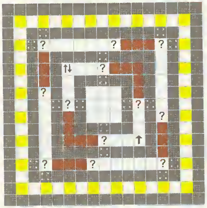

FLOOR3: BEWARE TRAPS!



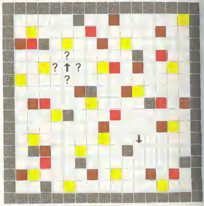
FLOOR4: EVER ADVENTURE!



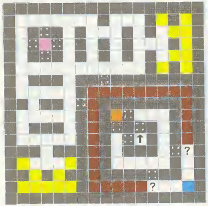
FLOOR5: GREMLINS!



FLOOR6: CIRCLE DEATH!



FLOOR7: COLLASAL CAVERN!

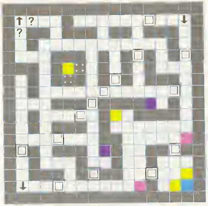


FLOOR8: TRAPS TO GOLD!

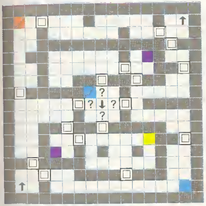


DUNGEON: B

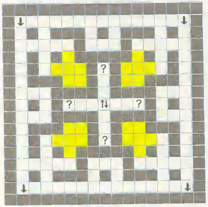
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire,king, Snake, Force)



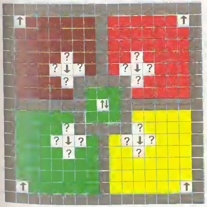
FLOOR1: PERINIAN DEPTH



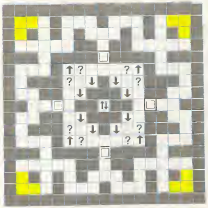
FLOOR2: GO BACK!



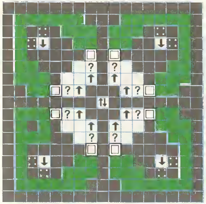
FLOOR3: NOT HERE!



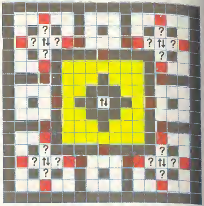
FLOOR4: QUARTER EACH!



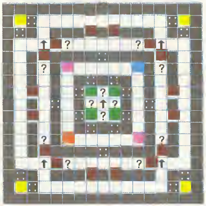
FLOOR5: DEATH AWAITS!



FLOOR6: MAP WELL!



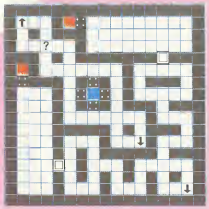
FLOOR7: GREMLINS!



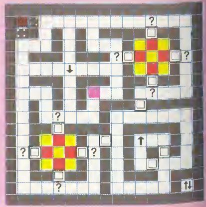
FLOOR8: GO BACK!

DUNGEON: C

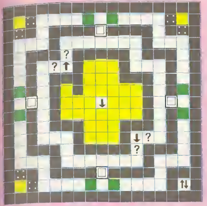
Chest	Unpoison
Strange Wind	Energy Drain
Gremlins	Poison
Trap	? Message (each Floors)
Heal	Mark (Fire, king, Snake, Force)



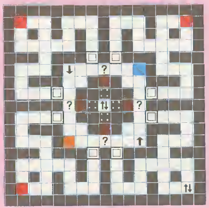
FLOOR1: TIME AWAITS!



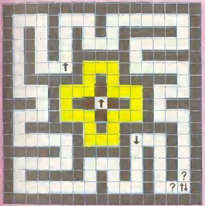
FLOOR2: GREMLIN GOLD!



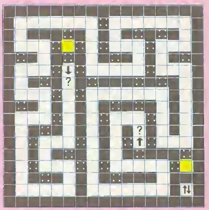
FLOOR3: GOLDEN CENTER!



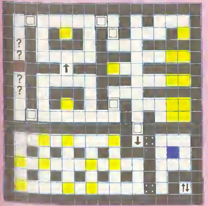
FLOOR4: STAIR TO HEAVEN!



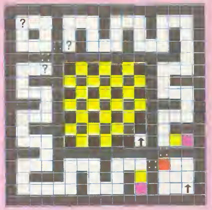
FLOOR5: TIME RUNS SHORT!



FLOOR6: LONG MARCH!



FLOOR7: TRAP!



FLOOR8: VERY NEAR NOW!

DUNGEON: D

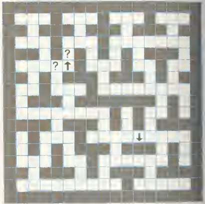
- Chest
- Unpoison
- Strange Wind
- Energy Drain
- Gremlins
- Poison
- Trap
- ? Message (each Floors)
- Heal
- Mark (Fire, king, Snake, Force)



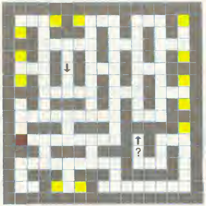
FLOOR1: BEWARE, THE FIRES OF HELL!



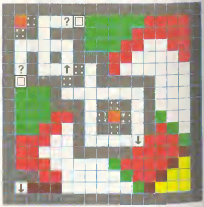
FLOOR2: TRAPPED DOOR!



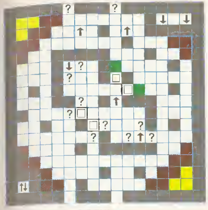
FLOOR3: TWISTY MAZE!



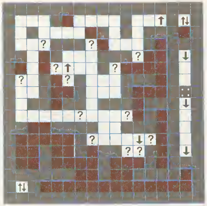
FLOOR4: WINDY WALK!



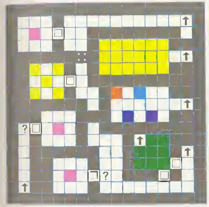
FLOOR5: GREMLIN CITY



FLOOR6: DEVILS DEN!



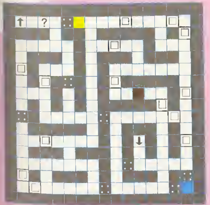
FLOOR7: GO BACK! PITS!



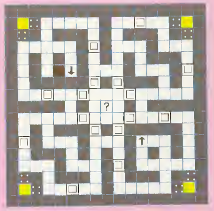
FLOOR8: CHAMBER OF FIRE!

DUNGEON: E

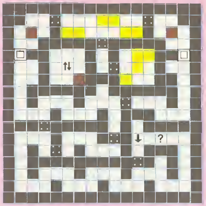
- Chest
- Unpoison
- Strange Wind
- Energy Drain
- Gremlins
- Poison
- Trap
- ? Message (each Floors)
- Heal
- Mark (Fire, king, Snake, Force)



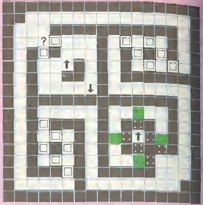
FLOOR1: WELCOME FOOLS, TO YOUR DOOM!



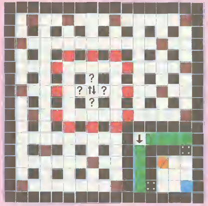
FLOOR2: SECRET CORNERS!



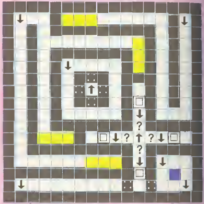
FLOOR3: TRAPS & TREASURE



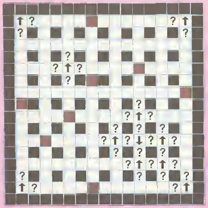
FLOOR4: BEWARE THE WINDS



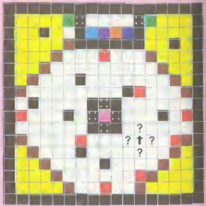
FLOOR5: DANGER!



FLOOR6: MAP WELL!



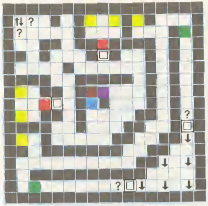
FLOOR7: REACH UP!



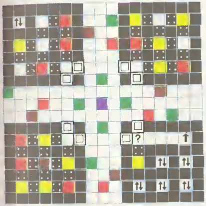
FLOOR8: WINDY SECRET

DUNGEON: F

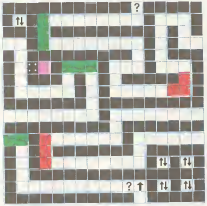
- Chest
- Strange Wind
- Gremlins
- Trap
- Heal
- Unpoison
- Energy Drain
- Poison
- ? Message (each Floors)
- Mark (Fire, king, Snake, Force)



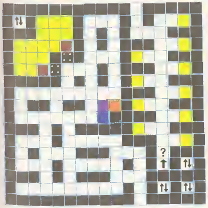
FLOOR1: MINES OF MORINIA



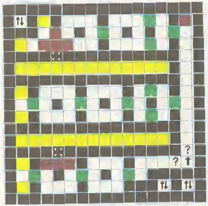
FLOOR2: TERROR TUNNELS!



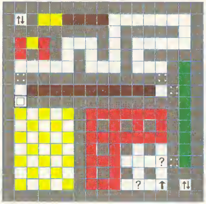
FLOOR3: LONG MARCH!



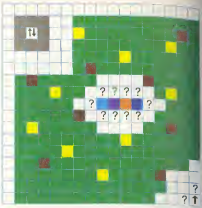
FLOOR4: MISTY MINES!



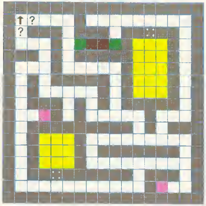
FLOOR5: MINES OF MADNESS



FLOOR6: G.T & G!



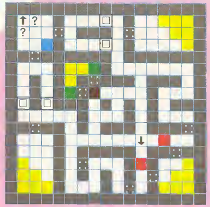
FLOOR7: DARK PREVAILS



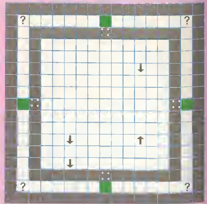
FLOOR8: DRY HOLE

DUNGEON: G

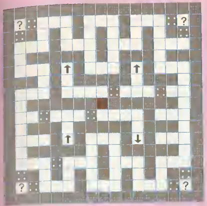
- Chest
- Strange Wind
- Gremlins
- Trap
- Heal
- Unpoison
- Energy Drain
- Poison
- ? Message (each Floors)
- Mark (Fire, king, Snake, Force)



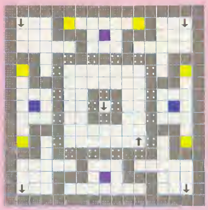
FLOOR1: CLUES TO FOLLOW



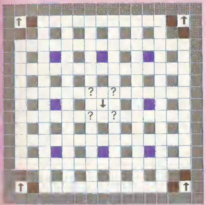
FLOOR2: (INSERT)CARDS INTO EXODUS!



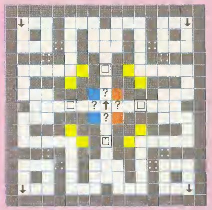
FLOOR3: (SEARCH)THE SHRINES!



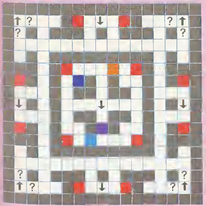
FLOOR4:



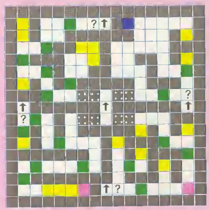
FLOOR5: DON'T DRINK!



FLOOR6: DON'T DRINK!



FLOOR7: GREMLINS!



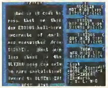
FLOOR8: WINDY GOLD!

ULTIMA III 全体マップ



フィナーレ

さあ，ヒントはそろった！　これでもう楽勝でEXODUSをクリアできるよね。ぼくはこのゲームには泣かされたものだった。渦にまき込まれるたびに電源を切ってたからアンブロシアに気付くまで半年近くかかったし（単にぼくがマヌケなのでした），EXOTICSはアーマーしか手に入れなかったのでWizardのみのパーティーで魔城内を突破してみたり(呪文のみで敵を倒してました。最初はこれでゲームを終わらしたんだぜ)，今考えると相当バカなことをやったゲームだったなあ。



皆さん，こんなハマりかたはしないでね，くれぐれも。TOMMYでした。

日本版ウルティマIII ルポ

さて，今までアップル版のウルティマIIIを見てきたけど実は日本のパソコン用にもウルティマIIIは移植されてるんだ。基本的には大きな違いはないから，アップル版の資料で十分プレイ可能だぞ。

というワケでアップル版の原稿があがりっ！　と気を抜いたのもつかの間，編集部からなんと88版プレイの指令がやってきた。日本版ウルティマIIIをもう一度最初からやってみてくれってことだね。

しかし私は以前ヒマつぶしにアップル版でキャラクター20人をすべてレベル25以上にしたことがあるのだ。こんなスミからスミまでわかってるＲＰＧをもう一回やるなんてとってもハードじゃないかな，みなさん？

しかしそんなたわ言が聞いてもらえるわけがない。しかたなく88の前に座ることのべ10時間，ようやくエンディングにたどりついたのだった。

プレイし終わってみると，やはり多少アップル版とは違うところがあったのでここにあげておこう。



日本版ウルティマIIIの最終画面。このあと映画のように制作スタッフか紹介される。

①H.Pが50ポイント多い

これはたいしたことじゃないけど，レベルの低いうちは50ポイントは大きいね。

②ロッドに触れたときに失うH.Pが半分の25ポイントですむ……これはまあそういうこと。

③ダンジョンに多少の変更がある

ウルティマIIIの迷路は呪文でひょいひょい移動できるから，違う部分で迷ってもたいして困らないけど，一つだけ重要な違いがあるんだ。アップル版では2か所あったMark of Snakeが，なんと1か所しかないのだよ。

④テレポート系の呪文の飛び先の制限が甘くなった

何をいっているのかわからない？　でもけっこう大切だよ。たとえばWizardのスペルGを唱えると，アップル版では草地にしか現れなかったのが，森や茂みにも現れるということで，同様にダンジョンでの移動スペルも，飛び先がグレムリン地帯のまっただなかだったり，ワナだったりする危険がでてきてるんだ。これらの呪文の使用はなるべく気をつけるよう心がけてくれ。

⑤アンブロシアのパーティーは常に1人だ

渦にまかれて行くアンブロシアだが，そこにも色々な怪物たちがいるね。でも88版ではラッキーなことに敵が1匹だけでパーティーを組んでいる。簡単に倒せるぞ！

⑥金，食料の受け渡しが1000の位まで一度に行なえる。

アップル版は99が一度に受け渡せる最大量だ。これがかなり不便だっただけに，この改良はうれしいね。

⑦敵パーティーの移動順が違う

アップル版の図は前に示したけど，日本版ではあの番号が変えてあるので第④図を参考にしてくれたまえ。

……………………………………………………………

と，まあだいたいこんな違いがあるんだけど，プレイするのに大きな影響はないぞ。キミたちもどんどん日本版に挑戦してみてくれ。

			①			
	②				③	
④			⑤			⑥
		⑦		⑧		

《第4図》日本版PC88シリーズ用の敵の動く順番

《第8表》日本版PC88ウルティマIIIのメッセージ表

酒場にて	10～19	アンブロシアの話を聞いたことかあるか？
	20～29	Dawn！　謎と魔法の街
	30～39	二つの月の関係を見つけだせ！
	40～49	Fawnで蛇の扱いかたを聞きだせ！
	50～59	渦の向こうよりもどった者はいないらしい
	60～69	神殿は失なわれた大陸にある
	70～79	ダンジョンにはさまざまな泉がある
	80～89	EXODUS ULTIMA 3 この次は何だ？
	90～99	時の王を探しだせ。正しい手順を聞きだせる！
予言者より	100	カードは神殿。マークはダンジョン
	200	マークはForce, Fire, Snake, Kingの四つなり。
	300	Devil Guardでマークの使いかたを学べ！
	400	神殿は四つあり，それぞれ二つのものが手に入る
	500	マークとカードは絶対必要！
	600	四つのカードとは，Sol, Moon, Death, Loveのことなり。
	700	Montorでカードの使いかたを聞きだせ！
	800	Snakeのマークはダンジョンでただ1か所だけ！
	900	時の王はダンジョンの奥深くにいる！



こんなのありか!? 信じられない難しさ

『ドラゴンスレイヤーJr.』というサブタイトルを聞いたとき，正直言ってボクはそれほどたいしたゲームじゃないんだろうと思った。なにしろ『Jr.』というくらいだから，だれにでも解けるように簡単なシナリオにしてあるにちがいないとタカをくくっていたからだ。

ところが，実際にゲームをはじめてみると……カポシッ！「なんなんだ，こりゃあ」と文句を言いたくなっちゃうくらい，目から火花が飛び散るような難しいソフトなのだ。しまった，こんなの掲載用のソフトに選ばなきゃよかった，と後悔してもあとのフェスティバル。パッケージに書いてある「こんなのありか!?」という文字にも，なるほどとうなづけてくる。しかし，困ってばかりもいられない。なにしろ原稿の締切りはせまるし，編集長の催促はきびしいし……。

というわけで，ボクと手塚クン（マイコンBASICマガジンのライターのひとり）とで，この『ロマンシア』に思いっきり1週間ほどハマッてみた。その間，ひとつひとつの条件をチェックするために，何度このゲームをやり直したことか……。なにしろ，このゲームにはセーブ機能がついていない!! ふつうだったら，セーブしてから危険な行動を取れば，たとえ死んでももう1度その場面からやり直しがきくのだが，このゲームではそれができない。はっきり言って，これはメチャクチャつらい（薬を持たずに天国にきてしまったときなんかは，思わず涙がちょちょ切れてしまう）！ だが，そんなMr.木屋のイジワルなワナにもめげず，ボクらはなんとか最後までたどり着くことができたのだ，エッヘン!!

ただし，そんなボクらでも，完全にこのゲームの謎を解き明かすことはできなかった。何か所かは偶然をたよりに先へ進んでしまったところがあるし，まだ発見していない謎もあるにちがいない。まあ，そういったところは読者のキミが自分で謎を解いてみてちょうだい！ やっぱり，そのくらいの謎はとっておかないと，ゲームの楽しみがなくなっちゃうもんね（ウ～ン，うまい逃げ！）。それでは，『ロマンシア』の完全マップと攻略ガイド，一気にいかせていただきますっ!!

ものがたり

はるか遠い昔。北方の広大なる森の中に二つの小さな王国が肩をよりそうようにしてありました。兄弟である2人の王によって治められている王国。兄王の国をロマンシア，弟王の国をアゾルバと言い，人々は平和で静かな日々を送っていました。

しかし，平和な日々と言うものは，そう長く続くものではありませんでした。ある日，ロマンシア王国の王女セリナが何者かにさらわれ，アゾルバ王国の方へと連れ去られてしまったのです。

王国では，ただちに若き戦士たちによる『王女救出隊』がつくられ，アゾルバへと送られて行きました。が，彼らはそれきりもどってくることはありませんでした。やがて王国にやまいがはやりだし，各地でさまざまな異変が起こるようになりました………。

それからしばらくたったある日のこと，ロマンシア王国に1人の若者がやってきました。彼の名はファン＝フレディ。とある王国の王子でいろいろな国を旅してまわってる彼は，ロマンシア国，アゾルバ国を囲む"冒険の森"とよばれる森に迷いこみ，そのすえにここにたどりついたのでした。

この国を歩きまわっているうち，彼は町という町に若者の姿がみられず，ひっそりと静まりかえっていることに気付きました。人々は何かにおびえているかのように身体をふるわせすすり泣いています。

また，いたるところで病人が苦しみもがいている光景もみられ，彼はしだいにこの王国で何が起こったのかが知りたくなりました。

今，ファン王子はロマンシア城の前にいます。王にあって話を聞くも，城に入らずセリナ姫探索の旅に出るもここからはファンであるあなたの自由です。

ただし後戻りはできません。

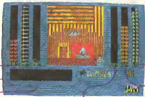
あなたの冒険は今はじまったばかりなのです。

各パラメーターの謎を探る!!

画面を見てもらえばわかるとおり，このゲームには六つのパラメーターがある。それぞれの大小によって，ゲームの展開にかなりの影響を及ぼしてくることはまちがいない。まあ，とにかくマジック・ポイント（MP）とカルマ（KR）の値だけには注意してくれ。

それ以外のパラメーターにはそれほど気をつかうことはないのダヨ。

詳しいことは下のコメントを読むべし！



●ヒット・ポイント（HP）

プレイヤーの体力を表わすパラメーター。0になると，もちろん死んでゲーム・オーバーになってしまう。たしかに病院でお金を払えば回復することができるけど，コンティニュー・モードさえ知っていれば，そんなことをする必要はまったくない。何回死んだって，やり直すことができちゃうんだから。

●カルマ（KR）

プレイヤーの心の善悪を表わす。『ザナドゥ』とは逆で，この値が大きいほど善人であるということになるんだ。カルマが満タンになると，いろいろな人が冒険に協力してくれる。ただし，ときにはこの値を減らさなければいけないときも……。

●ゴールド・ポイント（GP）

冒険中に得られたお金の量を表わす。敵を1匹倒すごとに1ずつ増えていくが，あることをするといっぺんに満タンになることもある。HPやDPの回復，さらにはMPの回復もお金があれば可能。

●ウェポン・ポイント（WP）

プレイヤーが持っている剣の数を表わす。1回剣を投げるごとにひとつずつ減っていくが，その剣が敵に当たれば減らずにすむ。お城にいる王様がただで何度でもくれるので，必ずもらっておくようにしよう。また，たとえWPが0でも，剣を前にだして敵を刺し殺すことはできるゾ（剣をだしながら移動することも可）。

●マジック・ポイント（MP）

プレイヤーがアイテムを使える回数を表わす。この値が0のときにアイテムを使うと，そのアイテムがなくなってしまう。また，アイテムによっては1度しか使えない物もあるので注意。マジック・ポイントは天国で補給できるゾ。

●ディフェンス・ポイント（DP）

プレイヤーが持っている盾の威力を表わす。敵と1度接触するごとに1ずつ減っていくが，DPがある間はHPは減らず，敵にビョーンとはね飛ばされてしまうこともない。ボクらはDPが0のままゲームを終えてしまったので，それほど重要なパラメーターではないのだろう（もっとも，コンティニュー・モードを知っていたからなんだろうけど……）。

これが全アイテムだっ!!

●寿齢の薬



カスミのエキスで作られた万能の薬。病気を治すことはもちろん，自分で飲めばHPは最高になるし，天国から降りてくることもできる。さらには，××から元にもどることも可能と，まさに万能ではあるが，もらえる回数に制限があるので注意すること。途中で薬がなくなってしまうと，ハマるゾ!!

●祈りの教典



はじめは封印されているが，封印を解いてもらえば，プレイヤーを一定時間無敵にする効力がある。つまり，体当たりをするだけで敵を倒せるようになるのだ。ただし，カルマが下がってしまうことは避けられない。

●仙人の衣



着ることによって，プレイヤーが一定時間敵を素通りできるようになる。また，邪心にとりつかれた者をしばらく正気にする力も持っている（これが大事!!）。さらに，×××のかかった衣を持っていれば，マグマの中でもダメージを受けずに歩き回ることができる。ただし，ある条件のときにマグマの中にいると，衣が焼けてなくなってしまうので注意!!

●ランプ



邪悪な魔力をかけられてしまった者を，もとの姿にもどす力がある。まあとりあえず，敵のいるところで使ってみてくれ。それをくり返せば，マジック・ポイントと引きかえにカルマをかせぐことができるんだ。

●聖なる鍵



ある場所の閉じられた扉を開けることができる鍵。しかし，そのままでは扉を開けることはできない。だれかに，鍵に聖なる力を与えてもらわないと……。

●巻き物



なにやら呪文が書いてあるらしい巻き物。この巻き物の呪いを解いてもらえば，呪いのかかった扉を通りぬけられるようになる。ただし，1度や2度呪いを解いてもらっただけではダメなようで……。

●羽



これを使うと，一定時間自由に空を飛べるようになる。最初のうちはほとんど必要ないが，地下帝国の奥深くではこれがないと先へ進めなくなってしまう。必ず手に入れておくべし。

●水晶玉



プレイヤーが現在いる世界の全体図を見渡すことができる魔法の玉。要するに，ゲーム・スタート時に画面の下部に見えているようなレーダー・マップが，地下帝国の中でも見れるようになるというわけなのだ。また，店や建物の中で使ってみると，思わぬ発見があるかも。

●魔法の杖



画面上にいるすべての敵を一瞬のうちに全滅させてしまう強力なアイテム。その効果は祈りの教典よりも大きい。だが，やはりカルマが下がってしまうことは避けられず，最後のドラゴンには効果がないので，持っているべきなのかどうかは多少疑問。

●砂時計



使うことによって，一定時間すべての敵の動きを止めることができる。これを持っていれば，たしかにアゾルバ城の中などでは楽だろうけど……。まあ，持ち物の数に余裕のある人は持ってみるのもいいかもね。

●秘密の首飾り



これの効力はナイショ！
自分で調べてみてネ。

●ドラゴンスレイヤー



「ドラゴンスレイヤー」シリーズというくらいだから，やっぱりこれがでてこないとね。ドラゴンに対して絶対的な威力を持つ聖剣だ。

☆特報！ コンティニュー・モード発見!!

セーブ機能がついてないこの『ロマンシア』だけど，しっかりとコンティニュー・モードはついている。Mr.木屋もさすがに難しすぎるゲームだと思ったのか，コンティニューのコマンドはとても簡単にしてくれたようだ。

●PC-8801版

「GAME OVER」の表示中に，[X]キー（またはジョイスティックのⒶボタン）を押す。

●X1版，MSX版

「GAME OVER」の表示中に，[SHIFT]キー（またはジョイスティックのトリガー1）を押す。

ただし，このコンティニューを使うときに気をつけなければいけないのが，[X]（または[SHIFT]）を長く押しつづけないようにするということだ。あんまり長く押していると，いつの間にかゲームがはじまっていて，いきなりマジック・アイテムを使ってしまうことがある。もしもそれがMPが0のときで，マジック・アイテムを失なってしまったら，それこそカポン！ 気をつけてくれ。

また，コンティニューをした直後は，マジック・アイテムが見えなくなっているのにも要注意。じつは，[X]（または[SHIFT]）を押しながらマジック・アイテムを選択するときのようにカーソルを動かすと，消えていたアイテムがすべてでてくるんだ。敵のまっただ中にいるときなんかは，その動作をす速くやろうね。

最後にひとこと言わせてもらうと，くれぐれもコンティニューは失敗しないように！ ボクらもせっかく最後のほうまで行ったのに，コンティニューに失敗して最初からやり直さなければならないハメになったことが何度あったことか……。とにかく死んでしまったら余計なキーを押さないようにすること。これがコンティニュー成功のカギだ!!

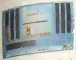
ロマンシア王国

ロマンシア王国に立ちよったファン＝フレディ王子。王様をたずねてみると，この国の王女，セリナ姫が何者かにかどわかされて行方不明になっているという。ウ〜ン，こりゃオイシイ話だ，姫を連れもどせばひょっとしたら姫と結婚させてもらえるかもしれないし，ロマンシア王国も自分のところの領土にできるかもしれない——なんて王子が思ったかどうかは定かでないけど，とにもかくにも王子は姫の救出へと旅立つのであった！

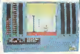
王国内を歩き回っているとわかるんだけど，この国ではなにやら原因不明の病がはやっているようだ。まさかアメリカあたりからだれかが持ちこんでしまったのでは？　なんてアブナイことは考えずに，国の人々と地道に会話をしていこう。

ある人がこの病気に対する特効薬をちゃんと持っているんだ。それを使ってビシバシとカルマかせぎ。だけど薬の数には限りがあるから，何個をカルマUPのために使うか計画しておかなくちゃいけない。薬がなくなってしまったら，このゲームはどうにも身動きが取れなくなってしまうんだから。

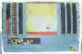
ある程度のカルマと，二つのアイテムをもらうことができたら，アゾルバ王国へ行く前に天上界にのぼってみよう。きっといいことがあるゾ！



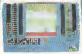
これがゲームのスタート画面。まずはRPGの基本どおり，城に入っていろいろと手つづきを受けておこう。



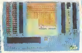
やったね，王様から剣をもらえたゾ！　喜ぶのはいいけど，あんまり話しすぎるととんでもないことに……。



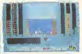
ヘッヘッヘ，コイツは安いぜ！　ロマンシア王国にもディスカウント・ショップがあるわけなんだな，これが。



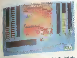
こうやってカルマを少しずつ増やしていくのが，最初にやるべきことだ。オマケにお金までもらえちゃって感激♥



見てやってくれ，温泉でHPが満タンになったぜ！　ただし，帰りに反対側の温泉の中を歩いてしまうと……。



さ〜て，このクイにはどんな謎があるんだろう？　押してもダメなら引いてみなっと。



こうやって剣で敵を倒すテクニックも磨いておかないとね。きっといつか役に立つときが……。

●ロマンシア城

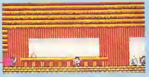


ロマンシア王国の王様，ファネッサ3世がいる城。最初に入って，このゲームの目的を聞きながらWPを満タンにしてもらおう。WPがなくなったら，何度もやってくるといいだろう。また，TIMEが残り少なくなったときも，ここへくるといいことがあるヨ。

●井戸

しっかり井戸の水がに[illegible]困って[illegible]だ。一旦なら浄化することはできるけど，し[illegible]するとまた汚れた水になってしまう。だけど，[illegible]あえずは良いことをどんどんして善人になっておかないとね！　井戸の前で，あるキーを押せばOKだ。

●酒場



5GPで1杯お酒を飲むことができる。お酒を持っていれば，奥にいる人からちょっとした情報を聞けるかも。キミのパラメーターによって，話してくれる内容が変わるゾ。

●2階建ての家



この家の2階には[illegible]お金が落ちている。拾[illegible]うかはキミの自由だけ[illegible]っぱり盗みなんて良い[illegible]は言えないよね。

●クイ

じつは，このクイに大変な秘密がある!!　どうしたらいいのかということは直接は書けないけど，とりあえず順番に秘密があるということだけ言っておこう。まあ，勘のいい人ならピーンとくるんじゃないかな？

●温泉



ここには汚れた水がたまっていて，入るとHPがメモリひとつを残して全部なくなってしまう。とんでもないところだと思うかもしれないけど，ところがどっこい，井戸の水を浄化したあとにここに入ると，HPがゲームのスタート時の値まで回復しちゃうのだ。さらに，2段ジャンプを駆使して右側の温泉に入ると，なんとHPのハートがメモリいっぱいのところまで増えてしまう。コイツはすごいぜ!!

●湖の番人



なぜこのおじいさんが“湖の番人”なのか？　答えはカンタン，この人が「湖の門は開かれた！」と教えてくれたときに，湖の扉を通りぬけることができるからなんだ。その他にも，このおじいさんにはもうひとつ重要な役目があって，例の××××の△△△を解いてくれるのサ。

●くれくれじいさん



ここにいる3人のおじいさんたちは，ふだんは何も話してくれないけど，ある条件を満たしていると，プレイヤーの持っているマジック・アイテムを売ってくれとしつこく迫ってくるんだ。いらない物だったら売ってお金に変えてしまってもかまわないんだろうけど……。

●教会



ここの神父さんは，とても便利な薬をキミにプレゼントしてくれるよ。とりあえず最初は，この薬を使って，困っている人たちを助けてあげるしかないだろう。カルマ5ぐらいまで増やしておきたいね。

●天上界の使い

この人が天上界ステージへ行くためのカギ!!　ある条件を満たして話しかければOKだ!!　はじめのうちは話しかけないほうがいいヨ。



●病院



1GPでHPを1回復してくれる。何度も言うようだけどコンティニュー・モードさえ知っていれば，ここへくる必要はまったくない。まあ，1度も死なずにこのゲームをクリアしようとしているのなら，話は別だけど……。

●盾屋



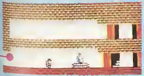
2GPでDPを1上げてくれる。じつはこの盾屋の奥には隠し部屋があって，そこではチョットいいことがあるんだ。2段ジャンプをマスターすれば，ラクに行くことができるゾ。

●教会



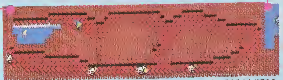
××があれば，△△△をもらうことができる。エッ，こんな解説じゃ何のことだかわからない？　ぜいたく言わないで，そのくらいは自分でテイして考えなさい！

●三人娘のいる家



この家には3人の娘がいて，それぞれ重い病気にかかっている。——と聞けば，キミのやるべきことはただひとつ。そう，か弱き女の子は助けてあげなくちゃいけないのだ!!　3人とも助けてあげると，とってもいいことがあるゾ！

●妖精の地下道



湖の扉を通って地下へ降りると，ここへやってくることができる。ここには池の中に妖精がいて，話すと鍵をプレゼントしてくれるんだ。また，この地下道の中にいる敵は，剣で倒してもカルマが減らない。なお，この地下道から脱出するためには，右にある池(？)をうまく利用するしかないゾ。

天上界

ロマンシア王国にいる“天上界の使い”に命を捧げて，天上界にやってきたファン＝フレディ王子。その姿はまさしく天使！　背中に羽はついているし，頭には天使のリングまでついている。ワーイ，ワーイ，自由に空が飛べるし他の天使にあたってもダメージを受けないからウレシイななんて喜んでばかりもいられない。だって，天上界にきたということは，キミは地上では死んだということになっているんだから，そう簡単には生き返ることができないわけだ。その生き返るための唯一の方法というのが，あるアイテムを使用すること。

ネッ，さっきロマンシア王国でムダ使いしちゃダメダョって言った意味が良くわかったでしょ。だけど，そのアイテムを持たないで天上界にきてしまうと，もうリセット・ボタンを押すしかなくなってしまうゾ。

そんな危険な思い（？）をしてまでも，この天上界にくる理由はちゃんとある。天上界の左端にある神々の宮殿には，たくさんの特典があるからなんだ。最低でも4回はこなければならないだろうね。

●神々の宮殿



8人の神様がいる，このゲームのキー・ポイント。MPの回復はもちろん，雲に乗った神様たちのうちの5人は，それぞれひとつずつちかったマジック・アイテムをプレゼントしてくれる（ただし，それにはある条件が満たされていなければならない）。でも，キミか持てるアイテムの数は八つと決まっているわけたから，本当に必要なアイテムとそうでないアイテムとを見分けなければならない。

もしもまちがえていらないアイテムをもらってしまったら，MPを0にしてから使って，わざとなくしてしまうといいだろう。さらにここでは，何人かの神様か××××の△△△を解いてくれるし，仙人の衣に×××を与えてくれる神様もいる。さらに，最後にも……。ちなみに，一番高い所にいる神様と話したいときは，羽を使わなくても2段ジャンプを使えば届くゾ//





ルンルン，天使になれたぞと。オッ，あんなところに同じ姿の仲間がいる！　オ～イ，待ってくれえ～//

やってきました，神々の宮殿//　まあとにかく入ってみるしかなさそうだ。

よーし，ランプが手に入ったゾ！　このアイテムはカルマをかせぐために絶対必要な物なんだ。

このアイテムがもらえるようになったら，とりあえず天上界でもらえる物はすべてもらえるはず。ヤッタネ♥

『ロマンシア』㊙テク大公開！

PART1:2段ジャンプ

▼ホラ，2段ジャンプが使えれば，一番上にいる神様にも届くのサ！



すでにお気づきの人がいるかもしれないけど，このゲームではふつうのジャンプの2倍の高さのジャンプ（通称2段ジャンプ）をすることができる。ただし，やりかたが少々難しい。同社の製品『ザナドゥ』では，7～9のキーのどれかを押しっぱなしにしていると，2回目のジャンプが2段ジャンプになってくれたんだけど，それと同じだろうなんて思っているようじゃアマイ//　このゲームでは，1度目のジャンプでプレイヤーのキャラが最高位置になったときに，タイミング良く8キーを押せばいいんだ。タイミングがうまく取れなくて困っている人は，ゲームのスピードを遅くしてチャレンジしてみよう。エッ，どうやったらゲームのスピードを変えられるのかって（そうか，これも一応隠しコマンドだったんだな）？　ゲーム中に F1 キーを押してみてごらん。画面の右下に数字がでてきて，数が大きいほどゲームのスピードが遅くなるゾ。

PART2:のろいの扉を通る方法

▼このテクを使ってお姫様の前の扉を通りぬけても，何もできない！　逆にお姫様に自分がはねとばされたりしてしまうのであった！



××××の△△△をすべて解いたあとでないと通れないと思われていた“のろいの扉”にも，じつはいつでも（？）通れる㊙テクがあった//　敵にあたってピョーンと飛びはねているときに扉を通過すれば，のろいの有無にかかわらず扉を通りぬけることができるのだ。しかし，敵にあたる角度を考えなければいけないし，必ずHPが1以上減ってしまうので，あまり実用的な方法とは言えないかもしれない。それに，そんなインチキで前半の最後のお姫様の前の扉を通りぬけても，お姫様を助けだすことはできないんだ。やっぱり地道に努力をするのが一番だろうね。

PART3:天上界でカルマをかせぐ方法



本来ならば天上界と地上とを行ったりきたりしてカルマをかせがなければいけないんだけど，なんと天上界で一気にカルマを最大まで上げる方法があった//　まず神々の宮殿の前で例のアイテムを使ってみよう。すると王子は，天使から人間の姿へともどるんだけど，階段の上に乗っていれば地上へ落ちずにすむ。そしてそこで，飛んでくる天使たちに向かって×××を使えばいいんだ（×××はとりあえずカルマ5以上あれば神々の宮殿で何度でももらえるはずだ）。

天上界で×××が使えるってことは，MPをいくらでも補給できるっていうこと。何度もくり返していれば，アッという間にカルマが満タンになってくれるよね。また，余裕があったら，羽を使って天上界の右のほうへ進んで行って，×××をビシバシ使いまくるというのも効率的だゾ。

♥天上界でビシバシとカルマかせぎ。はっきり言って，コイツはすごいぜっ//

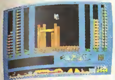
アゾルバ王国

マジック・アイテムもある程度そろったことだし，もう姫を見つけるのは目前だぜ！　と意気揚々とアゾルバ王国に乗りこんできたファン＝フレディ王子。

ところがギッチョンチョン，この国にはブタの怪物チャダというヤツが地上をウロウロしていて，コイツにあたってしまうと，ピョーンとはね飛ばされてＨＰがマイナス１されてしまうんだ。

オマケに壁ぎわに追いこまれて体あたりをくらうと，ビビビ……とＨＰが激減してしまって，ひでぶっ!!　でも，そんなたわばっ!!　の敵のチャバだけど，じつはその本当の姿は××なんだ。だから，あのアイテムを使って，カルマをビシバシとかせいじゃおうぜっ!!

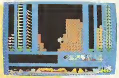
このアゾルバ王国にいる人たちは，ロマンシア王国とくらべると，ロクに話もしてくれないし，全体的に不親切。まあ，悪の王クリフト４世が治めている国だから，しかたがないのかもしれないけど……。そのかわりと言っては何だが，トリックはメチャクチャ複雑！　思わず「キタねえ，こんなのありィ？」と叫びたくなってしまう。オッと，そうか，そういえばパッケージに「こんなのありか!?」って最初からコピーとして書いてあるんだっけ。ウ～ム，こっちの文句が文句にならないようにはじめから手をうっておくとは，Mr.木屋，さすがだぜっ！



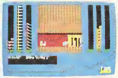
2段ジャンプよりもさらに高いウルトラ・ジャンプ！　じつはこのゲームには，建物の影をのぼれる場所が何か所かあるんだ。



ブタの怪物チャダにはね飛ばされてしまった!!　写真じゃ良くわからないかな？



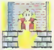
ホラね，噴火口はここを通っていけば安全さ。でも，行く手にチャダがいるときは気をつけろ！



しまったあ，この扉には呪いがかかっていたのか!!　呪いを解くためにはいったいどうすればいいんだろう？



ついにセリナ姫を救出することができたぞ!!　そして，感動のエンディング　と思いきや！



●妖精

彼女は，キミの教典の封印を解いてくれる。これで教典が自由に使えるようになったわけだ。ただし，ここへくるためには，呪いのかかった扉をひとつ通りぬけなければならない。ロマンシア王国の湖の番人に××××の△△△を解いてもらえばOKだ。

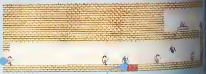


●地下へ通じる家



家の中がまったく同じつくりをしたこの３軒の家では，右端の銀色(？)の床を降りていくと，巻き物の洞窟へ行くことができるんだ。ただし，左側の家から降りていくと行き止まりになってしまうので注意！　それから，ボクらはどうやってもこのおじいさんたちと話をするができなかった。どうしたら話ができるのか，だれか教えてくれー!!

●邪剣士に占拠された家



この家の中では，邪剣士かゾロゾロとでてくる。おそらく，巻き物のある地下道からはい上がってきたヤツらなんだろう。あんまり入りたくないかもしれないけど，一番奥にいる老人は，正しい巻き物を識別するための重要なカギを握っているのだ!!（キミにはわかるかな？　観察力がモノを言うのダヨ）

●噴火口



ここへ落ちてしまったら，カボシッ！　マジック・アイテムの羽を使って，なおかつ仙人の衣に×××がかかっていないと，ゲーム・オーバーになってしまうことはまちがいないだろう。

じつはこの山(？)には，まん中へんに隠れ通路があるんだ。そこを通ってタイミング良くジャンプすれば，楽々と噴火口を飛び越えることができるゾ。山の頂上から飛び越すためにはちょっとしたテクがいるので，若葉マークの人はチャレンジしないほうがいいかもね。

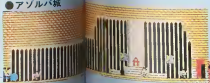
ちなみに，ボクらはこの噴火口の奥に絶対何かかあるにちがいないと思って，約30分もひたすら下へ下へと降りていった。もちろん，仙人の衣は燃えつきてしまったから，コンティニューを使って，ちょっと進んですぐ死んで… をくり返していったわけだ。しかし，いくら進んでも同じ画面がでてくるばかりで，何の収穫もなし。ア～，むなしかった！　（木屋：この噴火口には秘密があるんですよ!!）

●巻き物の地下道



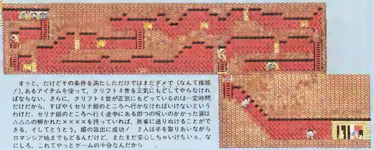
名前のとおり，この地下道の中では巻き物というマジック・アイテムを手に入れることができる。ところが，ここに大きなワナが仕掛けてあって，地下道の中にいる４人の人物がそれぞれちがった巻き物をくれてしまうんだ。オマケにどれかひとつの巻き物を持ってしまうと，他の巻き物はもらえなくなってしまう。本当に効力のある巻き物は四つのうちのひとつだけ。どこかに本物かどうかを判定してくれる人がいるゾ。

●アゾルバ城



さて，とりあえずはここがゲームの最初の目的地だ。城の中には悪の王クリフト４世もいるし，いとしのセリナ姫もいる。そう，城の地下深くの牢獄に捕えられている女性がセリナ姫だ。姫の姿を見ることはそれほど難しくはないんだけど，これを助けるとなるとウルトラ難しい。まあ，困っている読者諸君のために，ちょっとだけヒントをあげておくと・・。

城の中へ入ったら，まずは悪のクリフト４世をどうにかしなくちゃいけない。なにしろ，城の中にいる敵はすべてクリフト４世にあやつられているんだし，ある場所の扉の呪いもヤツの魔力によってかけられたものだからなんだ（ウ～ン，意味シンン！）。でも，ただクリフト４世に話しかけただけでは「きれいな心の者などブタになってしまえ！」と言われて，姿をブタに変えられてしまう。これでは姫を助けることはできない。アレ？　でもちょっと待てよ，「きれいな心の者」がブタに変えられてしまうのなら，その逆なら……。



オッと，だけどその条件を満たしただけではまだダメで（なんて複雑！），あるアイテムを使って，クリフト４世を正気にもどしてやらなければならない。さらに，クリフト４世が正気にもどっているのは一定時間だけだから，すばやくセリナ姫のところへ行かなければいけないというわけだ。セリナ姫のところへ行く途中にある四つの呪いのかかった扉は△△△の解かれた××××を持っていれば，無事に通りぬけることができる。そしてとうとう，姫の救出に成功！　２人は手を取りあいながらロマンシア城までもどるんだけど，まだまだ安心しちゃいけないョ。なにしろ，これでやっとゲームの半分なんだから……。

地下迷宮

セリナ姫を連れて帰ると，ロマンシア王国の王様，ファネッサ３世はこう言った。「どうやら，となりの国の王は何者かによってあやつられているらしい。早く昔のような平和がもどらないものか……」つまり，姫を助けだしただけではゲームは終わらなくて，今度はアゾルバ王国の王様をあやつる何者かを倒すことがキミの目的になるんだ。なんと二重の目的のあるゲームだったとは，これまたさすがMr.木屋，奥が深いぜっ！

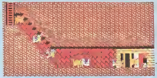
さてさて，それでは……とばかりにキミはアゾルバ王国へ向かってしまうかもしれないけど，それではアマイ!! これから先何があるかわからないんだから，さっきなくしてしまったアレをもう１度もらっておかないとね。もちろん，天上界で×××をかけてもらうことも忘れずに。

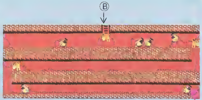
そしてキミは，いよいよアゾルバ城に突入！ 城の中では，例によってクリフト４世がエラそうにふんぞりかえっている。姫を助けてカルマが満タンになっているキミがこの王様に話しかけると，これまた例によってキミの姿はみにくいブタに変えられてしまう。だけど，このゲームの後半では，わざとブタの姿になることが正解なんだ。なにしろ，ブタになっていれば，敵からの攻撃を受けずにすむ(ひとつだけ例外もあるけど)。細い道に敵がウジャウジャいる地下帝国を進んでいくためには，ブタであることが欠かせない条件なんだ。

さあて，ブタになったら，ついさっきまでお姫様が捕えられていた牢獄まで降りていってみよう。ホラ，もう牢獄の呪いも解けていて，先へ進むことができるだろ？ ところが，その先はなんと広大な地下迷宮になっているのであった，ガーン!! この迷宮は16×16もの広さがあって，まったく同じグラフィックがくり返しでてくるというイジワルなものなんだ。こりゃ，もうマッピングしてみるしかない!! エッ，どうやってマップを書いたらいいのかわからない？

そういう人は，右のページにつけておいたマップ用方眼紙に，例にならってマッピングしてみてごらん。時間はかかるけど，それほど難しくはない作業だと思うヨ。この地下迷宮をぬければ，いよいよ次は地下帝国だっ!!

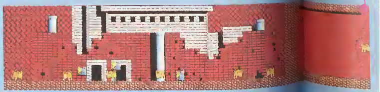
アゾルバ城の地下





セリナ姫を助けちゃったんだから，もう牢獄の中に姫はいない。ドラゴンの首だけがウロウロしてるなんて，なんともブキミだなあ。そうそう，キミはあとでまた，このドラゴンの首とお目にかかることになるだろう。フッ，フッ，フッ……。

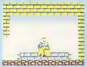
地下帝国入口



ジャーン！ ついに見つけた，地下帝国の入口だ!! だけど，入口が二つならんでいるのは，なんとなくイヤな気がする。そう，ここへ入るときには，ある条件が微妙にからみあっているんだ。まちがえて入ると即刻地獄へたたき落とされてしまうゾ!!

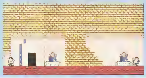
地下迷宮内にあるShop

●魔法屋



天上界でしかもらえないと思われていたマジック・ポイントが，なんとこのお店ではお金で買えてしまうんだ。気になるお値段は，1MPが２GP。でもボクらは，結局この店は１度も利用しなかったなあ。

●盾屋



1DPを2GPで売っている盾屋でございます。ロマンシア王国にある盾屋と同様に奥には隠し部屋があるのですが，いったいどういう特典があるのでございましょう？ 拙者たちにも良くわかりませぬ。

●地獄



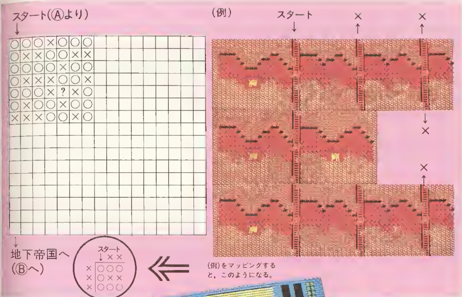
ここはShopではないけど，迷宮内にある恐しい場所なんだ。いったん落ちてしまうと，２段ジャンプを文字どおり駆使しないと脱出することができない。でも，１度ぐらいはわざと落ちて，脱出のしかたを研究しておくといいかもね。きっとキミも，地下帝国内では何度もこの部屋にワープさせられてしまうだろうから……。

地下迷宮マッピング用白地図

とっても広い地下迷宮，ここのマップはキミが自分の手で作ってみよう。

横に移動すると画面がスクロールしてしまうのでわかりにくいかもしれないけど，基本的には通れるところと通れないところの２種類しかないんだ。だから，○と×という２種類の記号を使えばOKなのサ。

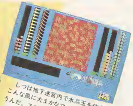
やりかたが良くわからないという人のために，一例をあげておくから，参考にして完全マップを作ってみてくれ。



(例)をマッピングすると，このようになる。



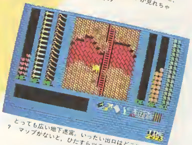
お姫様を助けだしたキミに，王様が新たな提案をしてくる。まったくもう，無理な注文ばっかりしてくるんだから！



じつは地下迷宮内で水晶玉を使うと，こんな風に大まかなマップが見れちゃうんだ。スゴイ!!



ケゲッ，ブタにされてしまった!! だけど，地下帝国へ行くには，この姿のほうがいいんだヨ。



とっても広い地下迷宮。いったい出口はどこにあるのか？ マップがないと，ひたすらツライぜっ!!

地下帝国

さあ，ここがこのゲームのラスト・ステージの地下帝国だ。それにしても，よくここまでたどり着いたもんだなあ。思えば，今までかずかずの苦労があった。せっかく地下迷宮をぬけたのに，×××をもらうのを忘れていたためにマグマで死んでしまったり，王女様を助けたあとに薬がなくてカポッてしまったり……。クソォ～，これというのもセーブ機能がないせいだっ！　ドラゴンめ，許せん！　と，何を勘ちがいしたのか，自分の怒りをドラゴンにぶつけたファン＝フレディ王子は，のっしのっしと地下帝国へと入って行くのであった。

そこで王子を待ち受けていたのは……ウ～ン，さすがにこれ以上はヒントを書けないっ！　まだ発売したばっかりのこのソフトをこれ以上あばいてしまうのは，一歩まちがえるとソフトのおもしろさをなくしてしまいかねないからだ!!　なんでも，この原稿を書いている時点では，一般人（ちょっとヘンな言いかたかな？）でこのゲームを解き終えた人はひとりもいないという。まさしくMr.木屋が全精力を注ぎこんで難しくしたというのにもうなずけてしまう作品だ。まあ，エンディングの感動を味わうためにも，ここから先はキミの手でがんばってみてくれ。とりあえずは地下帝国の全マップをここに掲載しておこう。きっとキミの冒険の大変な参考になってくれるはずだゾ！

それでは最後に，このゲーム全般に対していえる重要なポイントにひとつふたつ触れておこう。まず，アイテムを持つ数は最大でも常に七つにとどめておくこと，これが大事だ。なぜって，もしもアイテムを八つ持っていると，キミはもうアイテムを持てないわけだから，本来ならば何かをプレゼントしてくれるはずの人が反応してくれなくなってしまうからだ。特に地下帝国内では，このワナにハマってしまって，大切な物を見落としてしまいがちだから気をつけるように。

つづいて重要なのが，やっぱり薬の使いかた。ボクの見たところによると，このゲームは物事をやる手順と薬の数との組みあわせを試行錯誤するパズルゲームだという感じが強い。自分が地上でどういう状態のときに天上界に行ったらいいのかをしっかりと考えてプレイするようにしてくれ。薬の数が最低限におさえられたときに，ピタリとゲームを解き終えることができるはずだ。キミの健闘を祈る!!



なにやら謎がありそうな竜の仮面。そこらじゅうに，たくさんあるのはナゼ？

3人ならんでいる魔術師。うかつに話しかけると……。

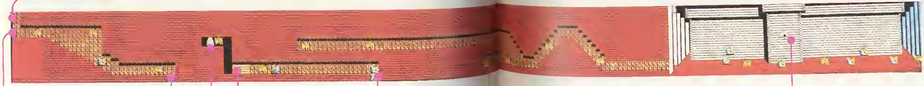
この岩に体あたりをすると，お金がどんどん手に入る。しかしそれ以外にも重大な秘密が！

エーン，ここを通るための条件はいまだによくわかりましぇ～ん！　偶然にたよってクリアしてしまった（なさけなやっ！）。タイミングが悪いと地獄へ落とされるゾ！



あることをすると，こんなふうに下から溶岩がふきだしてしまうんだ。衣が焼かれたら一大事だ!!

「たすけてくれ」とか「HELP ME」とか騒いでいる岩。いったいコイツらは何なんだあ!?



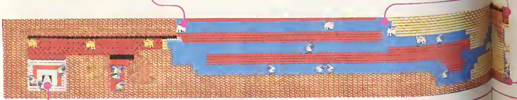
ここは羽を使ってないとクリアできない。MPを，おしまずに使ってしまおう！

このおじいさんには，ぜひとも話を聞いておこうね。

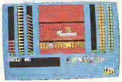
この扉を通りぬけるためには，××××××のある鍵が必要だ。

ここから落ちてしまうと地獄へ直行。上のハンゴへ行くためには，羽を使うしかないのだ。ひぇ～!!

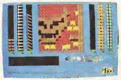
ジャーン！　ここか問題の　。準備をする前に触れてしまってハマるなよ！



羽を使わないとこのおじいさんのところへ行けないけど，行くだけの価値はあるせ！



主人公の姿をした敵がウロウロしているし，HELP MEなんて言われちゃうしどうしたらいいの？



ひぇ～，どれが自分だかわからない!!地獄なんてもうコリゴリ

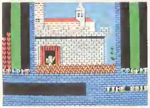


ついに宿敵のドラゴンが出現!!　このままでは倒すことはできないゾ。がんばれ！　ファン＝フレディ王子よ!!

究極の㊙!!
なんと王子と王女が入れ替わる!!



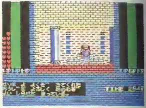
MSX版『ロマンシア』のとんでもない㊙ワザが発見された。なんと，ファン＝フレディ王子とセリナ姫が入れ替わって，姫が王子を救いに行くという物語に変わってしまうというものだ。これをいち早くレポートしてくれたのは，北海道札幌市の小山内 悟クン。どうもありがとう！
やりかた：電源を入れてからゲームがはじまるまでの間，[A]＋[F2]＋[GRAPH]＋[SHIFT]を押しっぱなしでいる。これだけでOK！



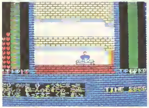
これがノーマル時のスタート画面。ファン王子が城の入口にいる場面だ。



一方，こちらが㊙を実行したあとのスタート画面。セリナ姫が剣と盾を持ってるのがカワイイ♡



姫がお城へ行くと，王様がこんなふうに話しかけてきた。こっちのストーリーもなかなかオモシロそう。



セリナ姫が主人公になってると、「病気の3人娘」が「病気の3人息子」に変わっている。他にもどこか変わってるところがあるのかな？

オマケ:MSX版のその他の㊙

●コンティニューモード

「GAME OVER」と表示されているときに，[SHIFT]キーかジョイスティックの[B]ボタンを押す。

●スピード調節

[F1]キーを押すと，画面の右下に数字が表示される。その数字が小さいほどゲームのスピードが速くなる。







●対応機種：PC—8801シリーズ（5" ディスク）
PC—9801シリーズ（3.5", 5" ディスク）
X1シリーズ（5" ディスク）
漢字ROMのない機種は要漢字ROM
●価　格：7,800円
●発売日：86年10月24日
●発売元：日本ファルコム
●開発スタッフ
Program：橋本昌哉，宮本恒之
Scenario：宮本恒之
Graphic：大浦孝浩，山根朝郎
Music：安部隆人 …and other staffs

※なお，本記事は，日本ファルコムの同ゲームのマニュアルを参考・転載しています。

プロローグ

太陽の神殿，そして神々との交流をもたらす不思議な鍵にまつわる一連のいい伝えを，私は，メキシコ高原とユカタン半島にまたがる密林の奥深くで耳にする事が出来た。
彼等は密林の奥深くに隠れ住み，いまだ外部との接触を拒み続けている少数の部族だ。彼等の遠い祖先達は，密林をきりひらき，現在に到ってもその威厳を失わない数々の神殿都市を築き上げていった古代人達だ。
残念な事に，歴史の例にもれず，彼等もまた外界からの侵略をうけ，次々と都市を放棄し密林の奥深くで衰退し滅んでいってしまった。
マヤ……私を魅了し続ける神秘のベールに包まれた謎の古代文明。ああ，彼等の都市が活気に満ちていた日々から，すでに幾世紀もの歳月が流れてしまった……
彼等の残した遺跡を垣間見るたびに，心がきつく締めつけられるかのようだ。
密林で出会った彼等は，遠い祖先からのいい伝えを語ってくれた。しかし，残念なことに，それは私の求める全てを充たしてはくれなかった。
彼等の知るいい伝えは，もはや断片的なものにすぎず，断片の間の空白を埋める事の出来る者もいなかった。
私は，彼等の語る失われたいい伝えの断片を，自らの知識と想像で補わなくてはならなかった。
遙か遠い昔，彼等の祖先達は，なぜあれほど数多くの神殿都市を築いていったのだろうか？
神々が身近な存在だったからだと，彼等は語ってくれた。偉大な神殿建築者達であった古代の人々は，自由に神々と会うことが出来たという。
その為には，いにしえの神官が，神々の国に至る道への扉を開くだけでよかった。
神官は，どうやって扉を開いたのか？
……鍵，そう，特別な鍵でだ。
それは彼等が伝説の遙か東方よりやって来た時に，神々から与えられた世界に一つしかない神聖な鍵だった。
私が聞き違いをしていなければ，それは太陽の鍵と呼ばれるものだったらしい。
各地にある太陽の神殿は，この鍵を納めていた建物だった。彼等が都市を移ると共に，当然ながら鍵も移した。その為各時代で中心的役割を果たした都市には，太陽の神殿があったのだ。
では，最後に中心的役割を果たした都市は？
歴史上のマヤ最後の都市は，北グアテマラの辺境に築かれたタヤサルだ。
しかし，その都市が築かれるまでの間に，部族間の内乱が起きているし，さらに遡れば，トルテカ族による侵略もなされている。
本当のマヤはタヤサル以前に終わっていた。少なくとも私にはそう思える。
マヤの神官達がはたして，神々より与えられた神聖な鍵を他の民族に渡してしまうだろうか？
馬鹿な，そんなことは神官達にとり，神々を汚す背信行為以外の何ものでもないはずだ。彼等は，侵略して来たトルテカ族から鍵を守る為に，懸命な努力を強いられなければならなかったと考えるのが，最も妥当ではないだろうか。
トルテカ族が，ユカタン半島を次々と攻略していった事がマヤの年代記に記されている。
その時代，中心的な役割を果していたのは，チチェン・イツァーだった。
もし，ここに鍵が隠されていたとすれば，何百年もの間，ここが聖地として巡礼者が数多く訪れた場所であったのも，納得がいく。
太陽の神殿，そして太陽の鍵は，はたして本当に存在するのだろうか？私には，確信すべきものが何一つなかったが，強い何かを感じたのだった。
古代の人々が交流出来たという神々とは？
そして人間とは？
なぜ文明は滅びゆくのか？
全てが，太陽の神殿と，納められた太陽の鍵を見つける事で，明らかにされるような気がしてならない私だった……

これが最新鋭・画面表示だっ!!

●移動シーン

テンキーで自由に上下左右に移動できる。AVGモードに入れるところにくると，こんなふうにカーソルが点滅する。



●メイン画面



自分が今どこにいるのか，常に表示されている

矢印のさし示す部分の名称が表示されている

このアイコンで，コマンドを選ぶ

メッセージ覧

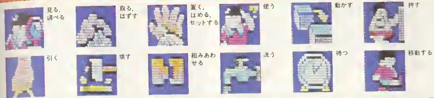
その場面で何かありそうな物だけに，矢印がつぎつぎと移動していく。昔のように，カーソル指定で悩まされることはないね！

タイトル画面をずーっと見てると…

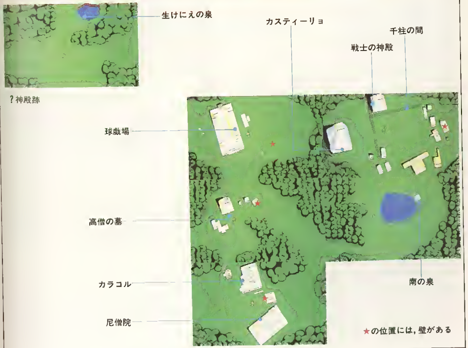
ドーンと『太陽の神殿』という文字がでてくるこのゲームのタイトル画面で，下の風景が少しずつ横にスクロールしていることにキミはお気づきかな？　そのままスクロールをずーっとさせると，いったいどんな画面がでてくるんだろう？　という素朴な疑問を持ったボクは，カメラを画面にむけたまま20分近く待ってみた。
下がその結果の写真だ。泉からはじまって太陽の神殿（？）をすぎると，再び泉のところへもどってきてしまうんだ。ファルコムさんも芸がコマカイ!!



みんなで覚えよう！ 命令アイコン

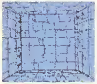


チチェン・イツァー 遺跡ガイドマップ

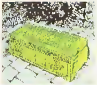


★の位置には，壁がある

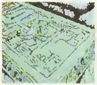
高僧の墓

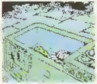


まずはじめにやってきたのは,「高僧の墓」という遺跡。一見すると何もなさそうな場所だけど, ××すると秘密の通路が〃 ここはそんなに難しくないよね。

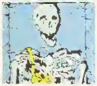


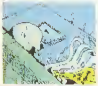
墓の中には, こんな石棺があった。いろいろな形、大きさのタイルがフタ一面にはりつけられているようだ。オヤひとつだけキラキラと光っているヤツがあるゾ/





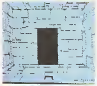
フタを開けてみると, 中にいたのは, ブキミなドクロ〃 この場面では片目のマスクが手に入るけど、それだけで満足していちゃいけない。こういう場面でやるべきことは, だいたい決まっているもんだ。



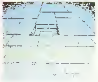


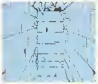
ガイコツの下には小さな鍵穴があった〃 だけど、今のキミにはまだどうすることもできないはず。いったん引き返してみるしかなさそうだなあ。

カスティーリョ

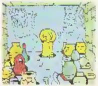


このカスティーリョという遺跡は、別名ククルカンの神殿とも呼ばれている。前作にでてきたククルカンの像を思いだすね。床にあるくぼみに注目してみよう。



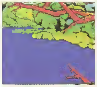


奥の部屋へ進むと、壁になにやら意味ありげな穴が……〃 ハハーン、そうか, アレを××すれば……。

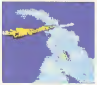


ヤッタネ/ アイテムの宝庫だぜっ〃くれぐれも取り忘れのないように注意しよう。単に「とる」というコマンドだけでは、すべてを手に入れることはできないゾ。なお, ここの首のない像のところへは, あとでもう1度くることになるんだ。

南の泉

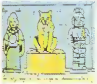


じつは、この場面へくる前に、1か所寄り道をしてきたところがあるんだ。だって, そこに××××を置いておかないと, このつぎの場面でなくしちゃうことになるんだもの。



あるアイテムを△△△していると, 湖の底に何か光っている物が見つかった〃しっかし、こんなにたくさんアイテムのでてくるAVGも珍しい。

戦士の神殿



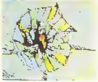
ここは乙女像, ジャガー像、戦士像がならんでいる戦士の神殿。とりあえずは乙女像が手に持っている物をもらっておこう。

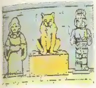


つづいてジャガー像の額にある青の宝珠を取ろうとすると、なんと像が本物のジャガーに変わってしまった〃 ウ～ム、コイツがいるかぎり何もできそうにないゾ。



生きているジャガーはほぼ乱数で戦士の神殿かカスティーリョに現れるようなので、ときにはこんなふうな画面にお目にかかれることもある。そこでちょっと壁をのぞきこんでみると…ヤヤッ、これは〃



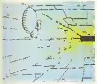


アイテムを使ってジャガーを元にもどして、いただく物はちゃんといただいておこうね。戦士の神殿は、もうこれでやることはないヨ。

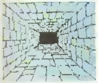
球戯場



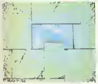
さあ～て, おつぎはこのゲームの最大のキー・ポイントとなる球戯場だ。正面には首のない像があるんだけど, 首を手に入れるまでは行ってもムダ。まずは右の通路に入ってみるべし。

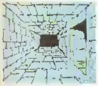


暗闇につづいていく謎の通路。壁についている歯車が気にかかるけど、ヘタにいじると……。だけど、石の歯止めは他の場面で必要になってくるから, 1度は取らなきゃならないゾ。

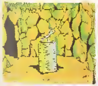


通路の奥の場面。ここはちょっぴり難しい。「組み合わせる」というコマンドをうまく使って、できたそれを×××すると……。キミにはわかるかな?



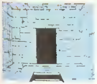


ジャーン〃 右側に通路ができたゾ〃 どれ, さっそく入っていってみるか。



オオ、銀の鍵があるじゃないか〃だけど、すぐに取ってしまうようではアマイ。銀の鍵を取ると, 入ってきた扉が閉まるようにワナが仕掛けられているんだ。どうにかして別の入口からこの部屋にくることはできないのかなあ?

カスティーリョ

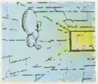


再びやってきたカスティーリョ。さっき手に入れたアレを使えば, こんなふうに地下道が〃 虎穴に入らずんば虎児を得ず。これは降りていってみるしかないっ〃



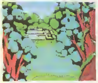
地下にあったのは, なんだかよくわからない歯車の山。まあ, とにかく動かしてみれば何かが起こるにちがいない。エイヤッと力を入れてみても、やっぱり例の物を使わないとダメなようだ。動かしたあとの音に重要なヒントがあるゾ/

球戯場

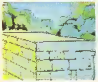


しっかりと歯車を修理して奥の扉を開けておいて…と、これで準備は整ったゾォ。

神殿跡

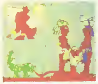


見つけるのがちょっとばっかし難しい神殿跡。だけどねえ、だいたいそれらしい場所にそれらしい物があるもので…。生けにえの泉の近くにあるとだけ言っておこう。

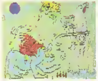


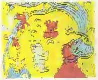
そして問題なのが、この祭壇の場面で何をしたらいいのかということ。うまい具合にアイテムを使えば, BGMが変わって、不思議な気分になることができるんだ。ウ～ントリップは楽しいぜ (アブナイ発言だなあ)/

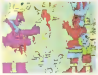
壁



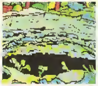
不思議な気分になっている間に各地にある壁を回ってみると, こんな壁画を見ることができる。だけど, この絵だけでは、ほとんど意味がわからない。やっぱり自分でちゃんと行ってみなくちゃね/







生けにえの泉

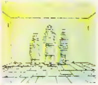


わあお，なんてこったい!! ふだんあるはずの泉の水がどこかに消えてしまっているぜ！ ここで勘のいい人ならピーンとくるはず。そう，アソコの機械がこの泉の水を操作していたのダヨ。

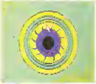


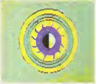
泉の地下には，像が二つならんだこんな扉があった。像にしかけがありそうだけど，二つあるのがなんとも気がかり。必ずセーブをしておいてから行動するようにしようね。この扉がどこへつづいているのかは，行ってみてからのお楽しみ!!

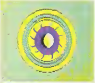
尼僧院

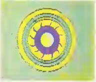


乙女像，戦士像，老人像がならんでいる尼僧院。ここでやるべきことはたったひとつ。戦士像についている胸飾りをもらっておけばいいんだ。







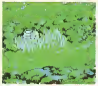


じつは，この胸飾りというアイテムにはタイヘンな秘密が隠されている。写真を見てもらえばわかると思うけど，時間によって中心の模様が満月から新月へと少しずつに変化していくんだ。あとのほうでこれが重要な意味を持ってくるゾ!!

カラコル



さあて，これだけのアイテムがそろって、ようやくこのカラコルでやるべきことができるようになった。でも安心しちゃいけない。とにかくこの場面でやるべきことは複雑なんだから。

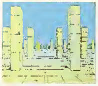


カラコルの窓からは，こんなふうに戦士の神殿とそのまわりにある柱が見える。すなわち，この窓を利用して何かをしなければいけないんだ。さあ，キミはこの場面に一筋の光明を見いだすことができるだろうか？

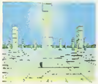


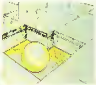
それでは特別に，カラコルでやるべきことのひとつの画面写真をお見せしよう。まあひとつのやりかたさえわかってしまえば，あとは手をかえ品をかえ，何度もくり返せば……。

千柱の間



オヤ？ ふだんは何ともないはずの柱がピカピカと光っているゾ！ この場面をはじめて見たキミは，きっと感動してくれることだろう。なかなか劇的なトリックだよね。





とりあえず柱の根元から金の玉を発見！ じつは，この「千柱の間」の場面では，全部で三つのアイテムを見つけることができるんだ。ひとつを見つけることができたならあとも似たような方法だからたぶんわかると思うヨ。

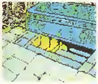
カスティーリョ



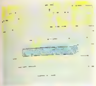
さっき手に入れた首をおくと，またまた地下への入口が現れた!! でも，この段階で下へ降りて行ってもムダというもの。だってこの階段は，入口じゃなくて出口なんだから。



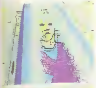
高僧の墓



もう，この場面には説明はいらないだろう。そう，キミが思っているとおりのことをすれば，こうなってくれるんだ。



階段を降りて行くと，不思議と明るいところにでた。部屋の中央には柩があり，天井から柩にむけて一筋の光が……。この部屋からでるにはアノ光を利用するしかなさそうだゾ。





柩の中には、両目のマスクをかぶった死者（高僧）が静かに眠っていた（ウ～ン，有名な場面だ！）。やっぱり，あのマスクはもらっておかないとね。それにしても，マスクを取ったあとの高僧の顔ってなんとなく笑えません？

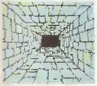
球戯場



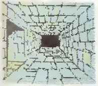
そして物語はいよいよ最高潮。残された最後の謎である首のない戦士の像のところへやってきた。ここまでやるべきことをキチンとやってきたキミなら，像の首を持っているはず。しっかりとつけてあげよう。



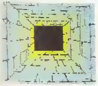
ヤヤ，壁に新たな入口が!! だけどここでも，すぐに入ると閉じこめられてしまう（これで3度目だぜ！）。どこかに脱出口を作っておかなければ……。まずは，はじめからある右側の入口に入ってみよう。



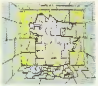
昔ながらの立体映画を見ているような気分になっていると(意味がわかるかな？)……ムフフ，見える，見える!!

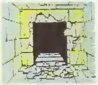


よーし，これで脱出口はできた。心おきなくさっきの入口へ入ることができるゾ。くれぐれも，この脱出口を作るときに，以前と同じ方法は使わないように。取り返しのつかないことになっても知らないヨ！

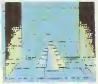


さて，左側の入口に入っていくと，こんな地下迷宮にでた。ここはいくらマッピングしてもムダというもの，何か方向を示してくれる道具でもあったらなあ（ここは難しいゾ!!）。

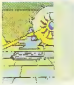




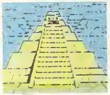
二重の壁をなんとか破ることができた。いよいよこれで太陽の神殿をおがめるわけだ。ここまで苦労させられたんだ。いったいどんな謎が隠されているのだろう？ 胸が高鳴るぜっ!!

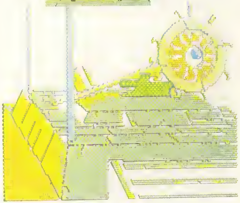


ジャーン!! これが太陽の神殿だ!! 大きな遺跡なのかと思っていたら，じつはこんなに小さかったんだな，これが。でも，そこはかとなく漂うミステリアスな雰囲気がたまらない!!



大陽の神殿の中をのぞきこんでみると，最終的な目的物である太陽の鍵が!! しかしさすがファルコムの黒魔術師宮本さん。そうそう簡単には大陽の鍵を取らせてくれない。ここはこのゲームのファイナル・シーンなので，あえてノーヒントということにしておこう。壮大なBGMとともにラストの映画のエンディングのようなかっこいい画面が見られるかどうかは，キミの腕にかかっているんだぜっ!!





全アイテム一覧

とにかくこのゲームには，AVGと思えないくらいアイテムが多い！　うかうかしていると，どこでどれを使ったのか，頭の中でゴチャゴチャになってしまう。ここに全アイテムを写真とともに掲載しておくので，キミの冒険の参考にしてみてくれ。



●銀の玉
ぼんやり光っている8～12cmの玉



●片目のマスク
右目の部分に穴の開いているマスク



●モザイク・タイル
どこかにこれと同じ形の穴があるはず



●銀の香炉
何かをたいて，香りをかがせてくれるアイテム



●金の台座
高さ4cmほどの台。上に12～15cmくらいの物をのせられるようになっている



●金の笛
長さ25cmくらいの金の笛。下に穴が開き，壊れている



●赤の玉
赤く透きとおった直系2cmほどの宝石



●鉄の小鍵
サビが浮いている小さな鉄製の鍵



●小杖
長さ15cmくらいの細身の小さな杖。先端に玉があり砂鉄がたくさんついている



●底浅のカメ
何かと組み合わせると，おもしろい物に……



●大きい薬ツボ
中に何か水のような物か入っている



●小さい薬ツボ
中に何か水のような物が入っている。効力は大きいツボと正反対



●石の歯止め
歯車を固定している石片



●胸飾り
中央の模様が時間とともに変化する飾り



●バンドエイド
ふつうのバンドエイド。何かにつけるといいかも



●首長のツボ
ざらざらした原始的なツボ。封印されている



●石片のカメ
たくさんの石片をつないで作ったカメ



●皮袋
中にコバルが二つ入っている



●黄金の鏡
汚れていて光ってくれない鏡



●水晶の鍵
これもどこかに同じ形の穴があるはず



●スクロール
ところどころにシミのある，白紙。



●青の宝珠
神秘的なブルーに透きとおった宝石



●青いブロック
ただの青い石だが，用途は広い



●石のハンドル
取手がついていて回せるようになっている



●銀の鍵
大きさが20cmほどの銀製の鍵



●金の玉
直系12～15cmの純金の玉



●銀の首
両目を開けた人の頭の造り物。性別は不明



●金の首
両目を開けた人の頭の造り物。性別は不明



●両目のマスク
両目の部分にそれぞれ穴の開いているマスク

キミは謎の美少女を見たか？

なんと，この『太陽の神殿』のディスクの中には，こんな女の子のグラフィックが隠されていた!!　彼女を見るためには，まずディスクAとディスクBを逆に入れてブートさせる。すると，ラテン風でとても軽快な隠れミュージックが流れて，“Please Insert Disk-A and Reset”と怒られてしまう。そこで少しもひるまず，「MIHO」とキーボードから打ち込むと，シークレット・プログラムがロードされて，彼女のグラフィックが現れるのだ!!　パスワードが「MIHO」なのは，プログラマーの人が中山美穂のファンだったから……のはずはないだろうな，やっぱり。ちなみに，彼女はいろんなせりふをしゃべってくれるけど，Hのキーを押すと，な・な・なんとヌードになってしまうのだ!!　AVGの疲れをいやすためにこんなものまで見れちゃうとは，コノ～，幸せ者！





XANADU ザナドゥ シナリオII





●対応機種：ＰＣ―8801／mkII専用（5" ディスク）
ＰＣ―8801mkIISRシリーズ（5" ディスク）
ＰＣ―9801シリーズ（3.5"，5" ディスク）
Ｘ１シリーズ（5" ディスク）
ＦＭ―７シリーズ（3.5"，5" ディスク）

●価　格：5,800円

●発売日：86年10月１日

●発売元：日本ファルコム

●開発スタッフ
Program：木屋善夫，秋葉紀好
Scenario：井上忠信，倉田佳彦，立川敏男
Graphic：山根朝郎，大浦孝浩
Music：阿部隆人，古代祐三　‥and other staffs

※なお，本記事は，日本ファルコムの同ゲームのマニュアルを参考・転載しています。

序幕 『シナリオII』との出会い

ヤッタァ，ついに『シナリオII』を手に入れたゾ!! 今日は10月３日，88ＳＲ版の発売日の１日あとだ。

エッ，雑誌社にいれば，サンプル版がもっと早く手に入るんじゃないかって？ 確かにふつうのソフトはそうなんだけど，ファルコムさんだけは例外だ。雑誌社に対するサンプル版の貸出しを，発売日のあとじゃないとしてくれないのだ。

もっとも，これにはいろいろな意味があるらしい。ファミコンでよくある現象のように，サンプル版をあまりにも早くから提供しすぎたために発売前から解析されてしまったり，不法な×××がでまわったりすることを防ぐためなのだろう。ボクもそれはそれでいい方針だと思う。そのかわりと言っては何だけど，ファルコムさんでは発売前に取材に行くと，とても親切にソフトを見せてくれる。写真撮影用の部屋まで用意してあって，担当の人が実際にゲームをプレイしてくれるのだ。

ボクもベーマガ1986年11月号の『シナリオII』の記事を書くときには，宮本さんのお世話になった（アリガトウゴザイマシタ！）。

でも，宮本さんもサスガで，ゲームの謎に関する部分については，テストプレイでも見せてくれない。こりゃ，「山下さん，解くときは自分で解いてみてくださいヨ」という宮本さんの暗黙のうちの挑戦なんだなと思いつつ，ボクの『シナリオII』に対するラブ・パッション（「恋しい情熱的な気持ち」とでも訳してくれたまえ）はますます高まっていったわけだあ！

第一幕 某月某日，日本ファルコムにて，四者首脳会談

さてさて，『シナリオII』を手に入れたボクの頭にピーンとひらめいたのは，このソフトを次の別冊（つまり，この本）のメインディッシュにしてやろうという大いなる野望であった。前回の別冊『チャレンジ！AVG&RPG』では，なんと言っても『ザナドゥ』の記事が大人気だったし今回もこれを売りにしていけばまずまちがいないだろうと思ったからだ。そこですかさず，ファルコムの担当の宮本さんに電話で連絡。

「宮本さん，今度のボクの本でまた例のように『シナリオII』をやらせてもらいたいんですけど……。」

「ウ～ン，今回はちょっとねえ……。まだ何ともお答えできません。」

ヤヤ？ これはおかしいゾ!? いつもなら愛想よく返事をしてくれる宮本さんが言葉をにごしている。ひょっとしたら，今回の『シナリオII』には何か掲載制限があるのでは？ 電話の直後，イヤな予感がボクの脳裏を駆けめぐった。

こりゃいかんと思ったボクは，ベーマガの編集長とすぐに打ち合わせに入った。まあいろいろと案はでたんだけど結論としては，やっぱりじかにファルコムに行ってみるしかない，ということになったんだな，これが。

そして某月某日，ボクと編集長は山手線→中央線と乗りかえて，立川にある日本ファルコムを訪れた（何を隠そう立川はうちの大学のすぐそばなのだ。アレ？ 関係なかったかな？）。昼の11時頃ファルコムのビルへ入っていくと，ボクらを出迎えてくれたのは，あの有名な木屋さんと，ファルコムの社長，加藤さんというそうそうたるメンバー。じつは木屋さんとは以前にお会いしたことがあったんだけど，加藤社長とは初対面なので少し緊張してしまった。

はじめはおだやかな雰囲気ではじまった会話も，話題が核心に近づくにつれてだんだんと緊迫感にあふれてきた。

「……というわけで，うちのつぎの本にファルコムさんの『シナリオII』を掲載させていただきたいんですが…。」

編集長が切りだすと，すぐさま加藤社長が切りかえした。

「いやあ，うちとしては前回と同じ体裁ではちょっとご遠慮願いたいんですがねえ。」

「それはどういったご理由で？」

「じつは前作のときのアンケートハガキに，山下さんの本であまりにも解答そのものを載せすぎているという苦情が多かったんですよ。」

――なるほど，そういうわけか。たしかに，ふり返ってみると，あの本の『ザナドゥ』に関しては答えそのものをズバリと載せてしまった。正直言って，自分でもあそこまで載せるつもりはなかったんだけど，本の発売直前に各雑誌でつぎつぎと解法がバラされていくのを見て，「アノ本でここまでやったんなら，うちだって……」という負けん気が先走ってああいう記事になってしまったのだ。

ファルコムの加藤社長は，なおもつづけた。

「うちの会社ではソフトというものをひとつの立派な創造物として考えています。それゆえ，『ザナドゥ』にしろ『アステカ』にしろ，本来そうである以上の世界の広がりをユーザーのかたがたに感じていただきたいという強い思いいれをこめて制作しているのです。だからうちでは，マニュアルにしろパッケージにしろ，さらにはオリジナル・グッズにいたるまで，その作品のイメージにプラスを与えるような物を一生懸命作っています。もちろん，雑誌社のかたがたにもそうしていただきたいことは山々なのですが，現実はそうはいきません。したがってしかたなく規制を行なわざるを得なくなってしまうのです。電波さんの本が攻略本である以上，うちの考えとの接点が見つかりませんので，ご遠慮をお願いするしかないのです。」

加藤さんの話を聞いていくうちに，ボクは悲しい思いになってしまった。

ボクの本はソフトハウスのかたがたにはやはり単なる攻略本としか思われていないのだろうか？ 自分としては，電波新聞社での別冊シリーズは，あくまでも解答の直接表記はおさえて，プレイヤーの人たちのやる気をもっともそそる形に仕上げたつもりだったのに……。

ボクがそれを発言しようとすると，さすが年の功（？），編集長がどうどうとボクの考えと同じようなことを述べてくださり，そして最後にこう付けくわえた。

「いずれにせよ，ファルコムさんの『シナリオII』ぬきではうちの次の本は考えられませんから，うちはうちなりに，今お話ししたようなユーザーにやる気を起こさせるような体裁で掲載させていただくつもりです。」

まあ，加藤社長も木屋さんもまったく話のわからない人ではない。出版社側のボクらの立場も理解してくださって掲載するにあたってのいろいろな建設的な意見をだしてくださった。そして結論としてまとまったのが，ある程度攻略法が入ってしまうのはしかたがないだろうが，それにくわえてファルコムのポリシーと同じように，ゲームの世界に奥行きを感じさせ，ゲームをプレイするユーザーのやる気をそそる（ガッカリさせない）物に仕上げる，ということであった。

さらに，別れぎわに，木屋さんがこう付けくわえた。

「山下さんが素晴らしい物を作ってくだされば，うちとしても『ああ，あの人にまかせておけば大丈夫，良い記事を書いてくれるし，うちのソフトがより売れるようになるんだ』という考えになって，こちらから記事をお願いする形にもなるかもしれません。ひとつ，がんばってみてください。」

ウ～ン，木屋さんのこの言葉は胸にジーンときた。よーし，加藤社長と木屋さんの期待にこたえられるようにガンバルゾォ～!!と，燃えるような熱い思いを胸に秘めつつ，ボクと編集長はファルコムをあとにしたのであった。

第二幕 では，どのように掲載するか？

てなわけでなんとか『シナリオII』を掲載できることにはなったけど，ボクが頭をかかえたのはその掲載方法であった。みなさんもご存知のとおり，『ザナドゥ』シリーズというのは，パソコン・ゲーム史上最大のヒット作である。それに実際のところ，ボク自身今までプレイしたあらゆるRPGの中で，もっとも思い入れのはげしいのがこの『ザナドゥ』シリーズなのだ。やっぱりボクの本を読んでくれるみなさんにも，同じようにこの作品の素晴らしさを味わってほしい。それゆえ，前回のような過ちを犯すことはもはや絶対に許されないのだ。

別れぎわの木屋さんの「ひとつがんばってみてください」という声がますます頭の中に大きく響いてくる。素晴らしい記事を書きあげることこそが，ボク，山下　章にあたえられた課題にちがいないのだ!!

いろいろと考えたあげく，今回の記事を書くにあたって次のような点に留意することにした。

①まず，『シナリオII』を完全にキワめなければいけない。それには，外世界&タワー内の全面マップ作成，モンスターのデータの記録などひとつの妥協も許されない。

②読者に記事に対してより親近感をもってもらうため，同時進行ドキュメントのような形を取る。ゲームを解くヒントはその中にバラまき，解法のみの列記は避ける。

③読者にもページ作りに参加してもらおうという意図で，データ表にわざと空白部分を残しておく。そこを読者に記入してもらい，自分でゲームを解くときのサブ・マニュアル的に活用してもらう。

④ファルコムさんのポリシーどおり，美しく仕上げて，読む人を引きつけることも必要だ。それによって読者に『ザナドゥ』の世界のより広い奥行きを感じてもらう。

⑤外世界マップは基本的にすべて載せるが，前回のような解答的な物ではなく，夢をあたえるような美しい物にする。解答的になることを避けるため，Caveの位置は記入せず，文字の書きこみもしない。

⑥タワー内マップも基本的にすべて載せるが，外世界のどのタワーに入るとどの迷宮にでるかの対応の表記は避け読者に自分で考えてもらうようにする。また，マップ内にモンスターやアイテムの写真を使い美しくまとめる。

とまあ，こんなところかな。木屋さんに聞いた話によると，ファルコムというソフトハウスは出版社のできあがってしまった原稿に対しては何も言わないというのが信念らしいから，おそらく今回のボクの本の内容がどうあろうと直接ボクには何も言ってこないだろう。だけど，それをいいことにズバズバと解答を載せていっちゃうような行為が最近いろいろな場所で見られるのは，とても悲しいことだと思う。パソコン・ゲーム界をより盛りあげていくためには，ソフトハウスと出版社が，プレイヤーがゲームをより深く楽しめることを第一の目標にして，仲良く共同の仕事をしていかなければいけないというのはもはや自明の理。僭越ながら，ボク，山下　章は，今回の原稿執筆をとおして『シナリオII』のプロデュースに参加させてもらっているつもりでいる。読者のみなさん，この本を読んでの感想（文句でも何でもいいです）をぜひお聞かせください。そして，できましたら加藤社長と木屋さん，お２人の意見も聞かせてください。よろしくお願いします。

第三幕 ザ・ドキュメント・オブ・ザ・シナリオII

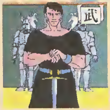
Trainning Ground





●城

名前を入力して，王様から3,500 goldとSpectacles 10個，Red Potion 1個，Keyを1個，それにElixir3個をもらう。名前によっていろいろとおもしろい現象が起こるのは，みなさんもご存知のとおり（詳しくはシナリオII㊙情報局を参照のこと)。



●武の道場

10STR＝100GP

STR（攻撃力)…戦闘時に敵にあたえることのできるダメージを左右する重要なパラメータ。



●識の道場

10INT＝100GP

INT（教養)…魔法の威力の大小や，魔法を誘導していられる時間の長さに影響する。



●智の道場

10WIS＝100GP

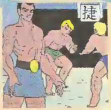
WIS（知性)…魔法のアイテムの効力（例：Red Potionが1度に回復できるHit Pointの量)に影響する。



●功の道場

10DEX＝100GP

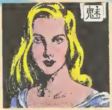
DEX（器用さ)…宝箱をす早く開けられるかどうかなど，手先の器用さに関係する。



●捷の道場

5AGL＝100GP

AGL（敏捷さ)…戦闘時やタワー内での移動スピードなどに影響する。



●魅の道場

10CHR＝100GP

CHR（カリスマ)…この値が高いと，ショップで買い物をするときに，安く品物を買える。



●魔の道場

5MGR＝100GP

MGR（魔法に対する抵抗力)…文字どおり，敵の魔法の攻撃を受けたときのダメージの大小に関係する。MGRは100を越えると0と同じことになってしまうので注意。

●プロローグ

ネボ，ネルガル，マルドゥクが，イシュタルの司るリブラにて合をなしたその時，

キングドラゴン＝ガルシスは，一人の勇者によりうち滅ぼされた。

それは，王家の書記により記された通りである。

重苦しく築かれた死の砦は，輝きを地にもたらす，壮麗なる砦としてよみがえった。

それは，吟遊詩人により唄われた通りである。

永遠かのように想われし安らぎはしかし，一夜の夢に等しかった。

化け物（モンスター）達が再び地の底に湧きはじめたのだ。

見たこともない新手達が，地上におどり出て来た。

全ての人々に，半ば忘れ去られていた暗黒の日々がよみがえり，地は陰惨と絶望によりおおわれた。

『ガルシスは滅んだのではなかったか？』

『なぜ，我々が巻き込まれなければならぬ。』

即位したばかりのうら若き王は，すぐさま勇者達を召集した。

『諸君らの知っての通り，かつての暗黒の日々は，一人の勇者により，我が父の在位の時にうち砕かれた。

しかし，再び，あの暗黒の日々が，いやそれ以上の災いが，我が国土に広がりつつある。

地の底で何が起こっているのか，知る者は誰もいない。

しかし，それは確実に大きくなっているのだ。』

召集された勇者達は互いに顔を見合わせ，驚がくの声をあげた。

『領下の街，村では，あのいまいましいガルシスが復活し，その姿を現したとの噂も広がっている。』

「馬鹿な，そんなことはありえないはず……」

「そうだ！　そんなことがあってたまるか。」

そう，彼等の言うことはもっともだった。

確かにガルシスは一人の勇者に倒されたのだ。

もし噂が本当ならば，誰が再びガルシスを倒せよう？

彼は，もうこの世の人ではなかった。

ガルシスを倒した偉大な勇者はもはやいないのだ！

ざわめく勇者達に向かって，若き王は両手を広げる。

広間は不気味なほど静まりかえった。

『予も諸君ら同様，噂など信じてはいない。しかし，そのことが確かめられなくては，民たちは納得しないだろう。』

王は剣をふりかざし叫んだ。

『我が勇士達よ！　ガルシス存在の有無を確かめよ。

噂がもし真実ならば，再び，そして永久に葬りさらねばならない。

勝ちとった平和を脅かす，新手の化け物（モンスター）どもと共に，それを操るものの正体を一刻も早くつかみ，それを根だやしにせよ！！』

かくして，新たな戦いの為に，勇者たちのトレーニングが開始されたのである。

●まずはキャラクターを作るっ!!

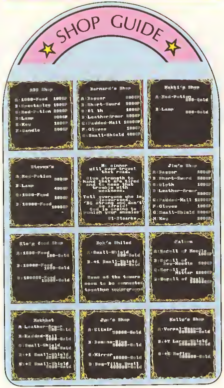
さあて，いよいよ『シナリオII』のプレイ開始だっ！最初は『シナリオII』のEディスクでフォーマットしたディスケットに，前作のAディスクを使ってキャラクター・メイキングをするわけか。ってことは，いろいろなパラメータを設定する道場は前作と同じなんだな。

この『ザナドゥ』シリーズでは，キャラクターのはじめの設定が，けっこうあとあとまで影響してくる。前作ではボクは

STR 80, INT 60, WIS 20, DEX 10, AGL 40, CHR 100, MGR 0

という設定ではじめたんだけど，さてさて今回はどうしたものだろう。発売前の取材で聞いた話によると，なんでも今回の作品はショップ間で商売ができるということだ。

Maple Ford
LEVEL1



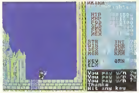


ということは，Goldに関して今回のゲームではそれほど苦しまずにすむにちがいない。

よーし，思いきってCHRは低くしちゃおう！　その分を他にふりわけて…。

STR 100, INT 70, WIS 20, DEX 20, AGL 45, CHR 50, MGR 0

これでどうだっ!!　まあ今回のキャラは，STRを高くしたのがポイントかな。



ジャーン!!　これが今回ボクが『シナリオ2』をプレイしたときのキャラクター設定だっ！

●魔法のアイテム・ショップ再発見!!

道場で設定が終わったら，例によって地下にのびた通路を下へ下へと降りていく。そして，地面に降りたら，左へ5歩進んでから右へもどると…やっぱりあったんですねえ魔法のアイテム・ショップ。まあ，基本的にはまだAディスクでプレイしているわけだから，当然なんだけどね。

前作では，FM版でCHRを50にしてからこの店へ行くとGoldが無限にかせげるとか，はじめからBlack OnyxやHourglassを買いこんでキング・ドラゴンのところへすぐに行っちゃうとか，この店にまつわるいろんな㊙テクがあったけど，今回もまたすごいテクがあるにちがいない。でも，ボクはこんな店は利用しないゾ!!　ゲームの本当のおもしろさって言うのは，ちゃんとした設定でプレイしたときにこそ味わえるもんだ。はじめから強くなってるなんて，なんかファミコン・ソフトの無敵ワザを使ってゲームをプレイするようで情けないもんね。そういったテクは一度ゲームを解き終えたあとで試してみるのが正当なのさ！



なつかしの魔法のアイテム・ショップ。全アイテムを200GP（CHR50のとき）で売ってくれるんだ。

●そして，AディスクとDディスクを入れ換える!!

魔法のアイテム・ショップを無視してつき進んで，レベル1へ行くためのケイブに突入した。このまま進んだら，前の『ザナドゥ』のレベル1にでちゃうんじゃないだろうか，なんて心配もしてたけど，ケイブをぬけでたあとの画面を見てひと安心。「AディスクとDディスクを入れかえてリセットしてください」だって。Eディスクでフォーマットしたときに，こうなるプログラムが書き込まれていたんだろうね。それでは，山下，シナリオIIワールドへ行きま～す!!

じつは，これはあとでわかったことなんだけど，この「Aディスクと……」という画面には，いろいろな㊙が隠されているんだ。木屋さんも「あそこはメモリによゆうがあったので，いろいろやりましたよ。」と言ってたっけ。くわしいことは，あとの「シナリオII㊙情報局」のページを見てネ。

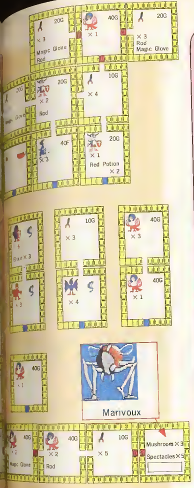


メッセージのとおりにAディスクとDディスクをすぐに入れ換えるのもいいけど……。自分が動けるのに注目！

レベル1タワー内マップ

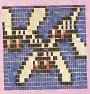
〈タワーマップの見かた〉
左上がその部屋の登場モンスター，右上がその所有アイテム，そして下に文字で書いてあるのが，その部屋に落ちているアイテムだ。また，赤い扉は鍵のかかっている扉を，青い扉はタワーの入口であることを示す。





登場モンスター・リスト

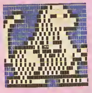
各レベルに登場するモンスターをドット絵とともに全紹介！　さらに，モンスターの名前の下には，外世界に出現する4部隊のヒット・ポイントと所有アイテムを表にしてまとめておいた。各部隊が何匹のモンスターによって構成されているかというのは，乱数的要素で決まるようなので表記は避けた。また，大切なアイテムを所有している場合はわざと空白にしてあるので，キミが自分で記入して表を完成させてみてくれ!!



●Dragon Fly
〈ドラゴンフライ〉

100	10Gold
100	20Gold
100	10Gold
200	20Gold





●Were Rat
〈ウァーラット〉

100	30Food
100	40Food
100	40Food
100	50Food

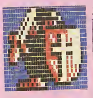




●Harpy
〈ハーピー〉

100	40Gold
200	Lamp
300	Lamp
300	Key

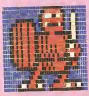




●Orc
〈オーク〉

300	Lamp
300	Dagger
500	Lamp
700	

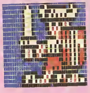




●Troll
〈トロール〉

300	20Gold
300	Lamp
300	Lamp
500	Lamp

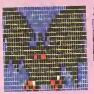




●Halfling
〈ハーフリング〉

300	10Gold
300	20Gold
300	20Gold
300	20Gold

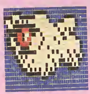




●Stirge
〈スタージ〉

400	20Gold
400	Lamp
400	Lamp
400	Lamp





●Bgirl
〈ブガール〉

1,000	30Food
1,200	Red Potion
1,400	30Food
2,000	Red Potion



LEVEL 1

●いきなり逆さつらら!!

Dディスクでゲームをはじめて……と，これでやっとシナリオIIの世界にでることができるんだな。さあて，どんな世界がでてくるのか，楽しみ，楽しみ……。

ギャギャッ!!　いきなりコレはなんじゃい!!　スタート地点の自分の両側に，トゲトゲがでっぱってるじゃないかっ!!　これがシナリオIIに新しく設定された「逆さつらら」っていうヤツ。宮本さんから話は聞いているから知ってるゾ。このつららの上に乗っちゃうとダメージを受けちゃうんだよね。へへっ，それなら[9]のキーを押して，右上に飛び越してやる!!



痛いっ！　いきなり1200のダメージ!!　魔法のアイテム・ショップでWinged-bootsかMantleを買っていないと避けられないゾ。

ビッ！「DMG-1200」――わあお，なんてこったい!!　この逆さつららってやつは，飛び越すことができないのか。どうやらWinged-bootsでも使わないと，ダメージを受けずに通りぬけることはできなさそうだ。オマケに，はじめはヒット・ポイントが1500しかないのに，1200もダメージを受けてしまって，残りはわずかあと300。ウ～ン，苦しい戦いになりそうだぜっ！

●Warp, ワープ, わーぷ

でもまあ，あの逆さつららのダメージはしかたない。気を取り直して先へ進んで行ってみるか。オンヤ？　今回のレベル1っていうのは，行けども行けどもひたすらまっすぐな直線世界なんだなあ。まるで地上のトレーニング・グラウンドみたい，なんて思いつつ，ひたすら直線世界をマッピング。どうやら，この分では方眼紙を横につなげないと全部書けそうにないゾ。

ところが，ここでボクはタイヘンな事実に気づいてしまった。うっかりショップのドアの数を数え忘れてしまったので，今きた道を逆にもどろうとすると……なんとまったくちがう世界にでてしまったのだ!!　その瞬間，ボクの頭の中を恐怖の英単語がこだました。「Warp，ワープ，わーぷ……」。どこかでワープしてしまったにちがいない，マップ内をもう1度チェックし直しだっ!!

なにしろ，建物と建物の切れ目のいたるところにワープがあるのだ。これだけワープしているってことは，ひょっとしたら，このレベル1って世界は直線世界ではなくて，従来どおりの構造になっているのかもしれない。でも，Winged-bootsもMantleも持っていないから，確認のしようがない。まあでも，とりあえず直線方式のマップはできたから，あとでチェックにくればいいや。べつにゲームの進行にはそれほど支障はないだろ（この考えがアマかったんだな。なにしろ，レベル1には隠れショップがあったんだから）。



Aパターン



Bパターン



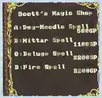
ワープゾーン

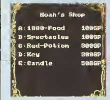
●ザナドゥ，ワールドの3種類の壁

Gandine LEVEL4

SHOP GUIDE









ここで読者の諸君に，ちょっと役に立つ情報を教えておこう。ボクは前作のレベル7をプレイしているときに気づいたんだけど，ザナドゥ・ワールドの壁のグラフィック・パターンには，全部で3種類あるんだ(前頁)。そのうちのひとつが，必ずワープさせられてしまうワープゾーンってわけ。これを知っていれば，レベル1ではもちろん，あとあとの面でもけっこう役に立つんだヨ。

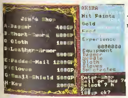
●ショップにて一考

レベル1はとにかくショップやタワーの入口が多い。実際にひとつひとつのショップに入っていってみると，なるほど店によって売っている品物がちがう。また，同じ品物でも店によって値段がまちまちで，Keyが100GPで売っている店，200GPで売っている店があったりしちゃうわけだ。同じ物を買うんだったら，やっぱり安い店で買ったほうがいいもんね。ムムッ，待てよ，値段がちがうということは，ここで例のお金かせぎができるんじゃないか？　どれどれ，まずはABC　ShopでKeyを買って100GP。おつぎはそれを持って，Jim's Shopで売れば……ガーン!!　やっぱり100GPにしかならない!!　しまった，ザナドゥ・ワールドでは，売るときの値段は定価の半額になるということをすっかり忘れていた。これじゃ，何回やっても利益はゼロ。Foodだけ損しちゃうわけか。

ムムッ，だけど，もういっぺん待てよ。これはボクのCHRが50のせいなんじゃないか？　CHRを100に設定しておけば，75GPで買って，100GPで売ることができたはず……。1回につき25goldの利益，それを20万回くらいくり返せば，このゲームを解き終えるまで遊んで暮らせるだけの金額を手に入れられていたかも……。

フッ，だけど人生なんて，所詮そんなものさ。ひとつの目標を達成するのに，楽な道を進むか，イバラの道を突き進むか……。ボクはザナドゥ・ワールドであえてイバラの道を選んだってわけだな。だって，そうだろ，シナリオIIで最初からGoldを無限に持ってゲームをプレイして，何





売り値もやっぱり100gold。もうちょっとCHRが高かったらなあ。

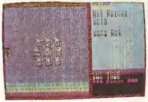
がおもしろい？　例の「@Yoshio.Kiya@」とか「DS　][-MASTER」といった隠しネームを使ってプレイするのと同じじゃないか。まるで大金持ちの子供に生まれて，お金のありがたみを知らずに一生ボンボン気分で過ごすようで，そんなのは絶対にイヤだ!!

というわけで，わざわざ自分からイバラの道を選んだボク。ウ～ン，泣かせるぜっ！

●まずは外で敵を倒すっ！

てなわけで，マッピングやショップの探索も終わり，いよいよ敵との戦闘に入る！　いきなりタワーに入ってやろうかとも思ったけど，やっぱり外世界の連中と地道に戦ってキャラを鍛えあげていくか。まだ海のものとも山のものともわからないシナリオIIのモンスターたちだから，小手調べをしておかないとね。

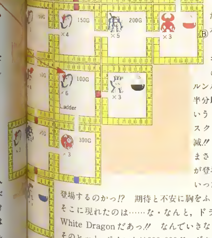
さて，ボクが最初に選んだ幸運な（？）ターゲット・モンスターは，Were Ratというネズミのバケモノ。戦闘モードに入ってみると，なかなか威圧感のある9匹部隊だ。勝てるかなあと思いつつ体当たりをしてみると，アラ楽勝！　なんだ，シナリオIIのモンスターっていっても，それほど



Were Ratと戦闘モードに。9匹いたって，ボクの敵じゃないぜっ！

レベル4タワー内マップ





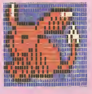
登場モンスター・リスト



●Bubbler
〈ハブラー〉

800	300Gold
800	300Gold
3,000	300Gold
3,000	300Gold

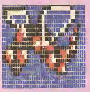




●Flylly
〈フライリー〉

1,000	Red Potion
1,100	Red Potion
1,200	Red Potion
1,200	Red Potion





●Grrowben Grow
〈クローブングロー〉

1,000	100Gold
1,500	150Gold
2,000	200Gold
2,500	250Gold

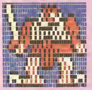




●Bufler
〈バフラー〉

1,200	100Gold
1,300	Black Potion
1,400	Black Potion
1,400	

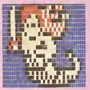




●Atmie
〈アトミー〉

1,400	Short-Sword
1,800	Short-Sword
2,000	Short-Sword
2,000	Short-Sword





●Yuan Ti
〈ユアンティ〉

1,500	100Gold
1,200	150Gold
1,500	300Gold
1,200	Lamp

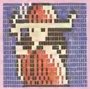




●Boggle
〈ボグル〉

2,000	100Gold
2,000	150Gold
2,500	200Gold
2,900	250Gold





●Marge
〈マージ〉

100	Black Potion
100	Black Potion
100	Black Potion
100	Black Potion



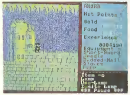
たいしたことはないんだ，などとひとりで納得しながら，全滅させる。30Food×9が手に入って，モウケッ！

ここで戦闘モードに関して気づいたことを2，3あげておくと，まず前作ではモンスターは画面の外周にピタリとくっつくことはなかったのに，今回は文字どおり画面内を自由に動き回るようになった。これによって，よりアクティブな戦闘モードが楽しめるにちがいない。それから，敵を全滅させたあとの♪タ～ラ～ラ～ラ～ラ～ラタラッ！というBGMがなくなった。これは，ゲーム展開をよりスピーディーにするために改良されたのだろう。まっ，何にしても，バージョン・アップしたんだから，いいことだ!!

●22のタワーを探険!!

レベル1はとにかくタワーの入口が多い（どこかと同じ書きだしになってしまった)。ズバリ言うと，22か所もタワーの入口があるのだ。おかしいなあ，前作は1レベルについてのタワー内の部屋の数は64と決まっていたはずなのに今回はもっと多いのかなあ？　そうだとしたら，これはやっかいだゾ。まあ考えていてもしかたがないから，習うより慣れろ，マッピングに突入！

実際にタワー内のマッピングをはじめてみると……な～るほど！　シナリオIIでは，1部屋しかないタワーなんてのがザラなんだな，これが。さらに，複数のタワーの入口が，ひとつの迷宮でつながってるなんてのもある。レベル1の22番目のタワーの入口へは，他の入口から入らなければ行けないってのが，いい例。なるほどねえ，部屋数は増やさなくても，こんなふうに複雑にすることができるんだねえ。こりゃ一本取られたわい！



ここが問題の22番目のタワー。一見すると，このまわりには何もなさそうだけど・・。

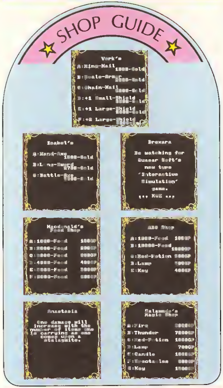
外世界で鍛えたおかげでタワー内のマッピングも，ルンルン気分で進み，半分以上終わったゾというときに，急にディスクの赤ランプが点滅!!　ヤヤッ，これはまさしく，デカキャラが登場する前の前兆！　いったいどんなヤツが登場するのかっ!?　期待と不安に胸をふくらませているとそこに現れたのは……な・なんと，ドラゴン族の新星，White Dragonだあっ!!　なんでいきなりこんなヤツが？　そのヒット・ポイントは800,000!!　ボクのキャラの……ウ～ン，あまりにケタがちがいすぎて，何倍だか数えられないっ!!　エ～ン，木屋さんのイジワル～！　なんでドラゴンが最初のデカキャラなんだよォ～!!

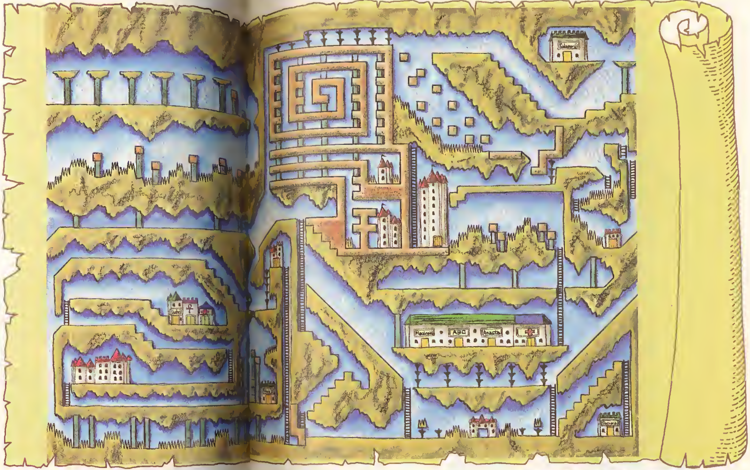
さらにもう1匹，レベル1で1番大きいタワーの中に，Marivouxというデカキャラもいた。ヒット・ポイント60,000のコイツにはなんとかこっちの攻撃も当たるんだけど，まだ完勝することはできない。くそォ，レベル1のモンスターはもうほとんど倒しつくしてしまった。次のレベルへ経験値かせぎにでかけるしかないぜっ!!



いきなり現れたWhite Dragon!!　はじめて会うデカキャラなのに，強すぎるっ!!

Duldour
LEVEL5





LEVEL4

●さて，ここはレベルいくつ？

レベル1にあった唯一(ゆいいつ)のケイブに入ると，例によって例のごとくまったくちがった面にでることができた。けれども，前作ではケイブをくぐったあとに「Level X」という表示がでてくれたのに，今回はその表示がまったくでない。これじゃ，自分がレベルいくつにきたのかわからないじゃないか!! ウ～ム，これまたシナリオIIの新しいトラップなんだな。

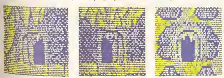
前作では，ケイブをくぐったら，レベルは＋1か－1されるしかなかった。ところが今回は，何面先に進んでいるのか，あるいはもどっているのか，まったく不明なのだ。ボクはいろいろと苦労して，この面がレベル4だということをつきとめたんだけど，せっかくだから，みなさんにレベル数を調べるてっとり早い方法をご紹介しよう。



ホラね，Black Onyx を使えば，こんなふうにレベルが表示されるんだ。

まず一番早いのが，Black Onyx か Fire Crystal を使う，これにかぎる。それらを使えば，「Warp-Up(Down) Level X」と表示されて，一発で前にいたレベル数がわかっちゃうんだ。エッ，そんなことに使ったらアイテムがもったいないって？ 大丈夫，ワープした直後にリセットしてゲームを再開すれば，アイテムを使う前の状態からリプレイできるのダョ。

そしてもうひとつが，通ったケイブによってレベル数を計算する方法。じつは，シナリオIIのケイブのグラフィック・パターンには3種類あって，どのケイブが何面先にワープするかなどがキチンと決まっているんだ。下にケイブの種類を載せておくので，参考にしてみてネ。

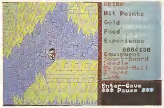


レベル数…　＋1　－1　±3

●シナリオII・ケイブの3パターン

●これまた初登場，すべり台!!

レベル4にやってきて，すぐに左へ左へと進んでいくと……ツルッ！（とは音はしないだろうけど）ひえ～，ボクの意志に関係なく，マイキャラが下へ下へと流されていくよお～!! これが噂のすべり台ってやつだ。Winged-boots を使わないとのぼれないんだろうな，やっぱり。



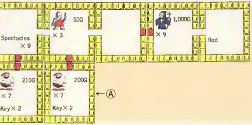
すべり台の途中に逆さつららが!! ダメージを受けてしまうことは必至だ！

ヤヤッ，下のほうには，すべり台の途中に逆さつららがあるゾ。なんてインケンなトラップなんだ！ だけど，これから先には，すべり台を利用したもっと複雑なトリックがでてくるんだろうなあ。この程度で驚いてちゃいかんぜよ！

●外世界のマップを作る

冒頭の部分で「シナリオIIをキワめなければいけない」と書いてしまった以上，もはや手ぬきは許されない。よ～し

レベル5タワー内マップ

登場モンスター・リスト



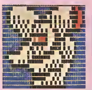

●Dink
〈ディンク〉

1,500	Spectacles
1,800	Key
4,000	
2 500	Key



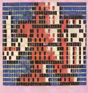

●Stone Giant
〈ストーン・ジャイアント〉

2 000	60Gold
3,000	50Gold
4,000	Key
5,000	Key




●HVC-022

2,000	50Gold
3,000	40Gold
3,000	100Gold
5 000	200Gold



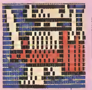

●Jann
〈ジャン〉

3 000	200Gold
3,000	Long-Sword
3,000	Long-Sword
3,000	Long-Sword



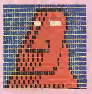

●Dretch
〈ドレッチ〉

3,000	200Gold
4,000	210Gold
5,000	220Gold
6,000	230Gold



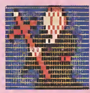

●Evil Lord
〈イビルロード〉

3,000	40Gold
4,000	40Gold
5,000	40Gold
6,000	Long-Sword




●Monik
〈モニック〉

5,000	200Gold
5,000	400Gold
5,000	Lamp
5,000	Lamp




●Dispater
〈ディスペイター〉

5,300	1,000Gold
5 300	100Gold
5 300	1,000Gold
5,300	100Gold

まずはレベル４の完璧な外世界マップを作ってやるゾォ！　読者の諸君の中には，タワー内のマップは作れても外世界のマップは作れずに困っている人が多いにちがいない。ここで，ボクがどうやって外世界をマッピングしたのかをご紹介しよう。

まず方眼紙を用意する。これはあたりまえだのクラッカー(かなり古いギャグだ)。そして，その方眼紙にマップを書いていくわけだけど，ザナドゥ・ワールドはメチャ広いっ！　１レベルの広さが80×50キャラ分もあるから，ふつうに方眼紙を使ったのでは，大きくはみだしてしまう。そこでボクは，仕方なく５ mm×５ mmをひとマスとしてマッピングをした。

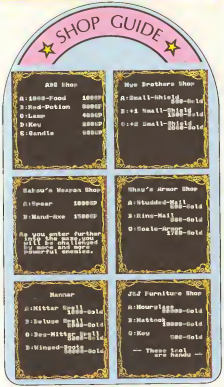
また，各レベルのマップの右端と左端がつながっているのは周知の事実だけど，どこを基準にして書きはじめたらいいのか，キミにはわかるかな？　これはあまり知ってる人はいないと思うけど，ザナドゥの外世界っていうのは，ズーッと横に進んでいくと，ワン・キャラ分ガタッとズレているところがあるんだ。特にそれは，地面や天井のラインを見ていくと，よくわかると思う。そのズレている場所がマップの右端と左端に分けるべき場所なのダヨ。

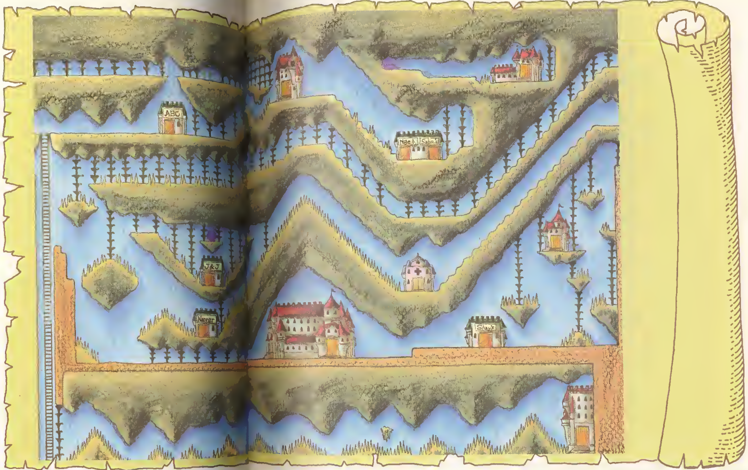
また，どこでもいいけど，１レベルの完璧なマップが作れてしまえたら，あとのレベルのマップを書くのはわりとラク。というのは，ザナドゥの各レベルっていうのはパラレル・ワールドになっていて，レベル間をつなげるケイブは同じ座標にあるからなんだ。だから新しいレベルにきたときは，前のレベルのマップからそのケイブの座標を調べてその座標からマップを書きはじめればいいってわけ。



まあ，説明ばかりしていてもしかたがないから，百聞は一見にしかず，ボクが書いたレベル４のマップをここにお見せしよう。ガタッとズレたところが左右の基準になっているのが良くわかるでしょ？　今回のこの本に載っている各レベルの美しいイメージ・マップは，ボクがこうして書いたマップを元にイラストレーターのくりひろし氏が精魂こめて描きあげたものなんだ。(この本のマップは，見やすいところで左右に分けているので，念のため。)

Poigone LEVEL3





●タワー内に仕組まれた罠!!

前の『ザナドゥ』でタワー内を完全にマッピングしたボクにとっては，シナリオIIのタワー内マッピングはそれほど難しい作業じゃない。それぞれの部屋に登場モンスター，そいつが所有している物，はじめから落ちている物をキチンと書いていって，むしろルンルン気分♡

レベル４のタワーももうすぐ征服できそうだなあなんて思っていると，目の前にとんでもないモンスターが現れた。白い服に赤い帽子をかぶったかわいらしい妖精，Margeだ！　ひと目見ればわかるけど，コイツは殺すとカルマが増えてしまうカルマキャラ。絶対にぶつかっちゃいけない。

SHIFTキーを押しながら進んでいけば，体当たりしても攻撃をあたえずにすむというテクはあるものの，Margeに囲まれてしまったら，一巻の終わり。

そんな部屋に入らなければいいなんて思うかもしれないけど，そうもいかない。なにしろ，Margeの部屋の先には，まだ５，６部屋は残っているはずなんだから（１レベルのタワー内の部屋数は64というのから逆算したんだョ)。



カルマキャラのMargeが出現!!　殺さずに通りぬける方法は？

では，どうしたらいいのか？　ボクの頭の中のコンピュータが，すかさず何とおりかの方法をはじきだした。

①カルマを無視してMargeを殺して通りぬけ，あとからBlack Potionを取ってカルマを下げる。

②Hourglassを使って時間を止め，Margeの間を通りぬける。

③Candleを使ってモンスターの姿になり，通りぬける。

④Acidを使って，まったく別の部屋から，Margeのいる部屋のつぎの部屋へ入りこむ。

ボク自身，どの方法がいいのか判断がつかなかったからとりあえずデータ・ディスク（Cディスク）をコピーしてそれから①の方法で先へ進んで行ってみた。すると，その一番奥にいたのは，Guinというデカキャラ!!　コイツのヒット・ポイントは1,400,000。これじゃWhite Dragonより強いじゃないか!!

しかたない，ここはあきらめて，あとでアイテムを手に入れてから②か③の方法で通りぬけるとするか。どっちみち現時点では，Guinは倒せないしね。フゥ，それにしても，データ・ディスクをコピーしておいて良かった!!

●初のデカキャラ退治!!

レベル４で戦闘をくり返したおかげで，マイキャラもかなり強くなった。Fighter Levelが，Fighter になったしWizard LevelがPrestidigitatr，そうだ，これならレベル１にいたMarivouxも倒せるかもしれない。事実，レベル４のMarivouxは楽勝で倒せちゃったもんね。

いそいそとケイブをくぐってレベル１にもどり，一番大きなタワーの最深部の部屋に行く。そしていよいよ，Marivouxと対決!!

アチャ～，簡単に倒せるじゃないか。倒したあとには，Mushroomが３個，Spectaclesが５個，そしてCrossという新アイテムまで落ちていた。とにもかくにも，デカキャラが倒せるようになったのは，ウレシイ!!



デカキャラを倒して，アイテムを拾う――ザナドゥではこの瞬間が楽しんだよねえ。

レベル3 タワー内マップ



外世界をマッピングしてみてわかったんだけど，レベル4にはケイブが四つもある。ひとつはレベル1からきたヤツだからいいとして，残りの三つはそれぞれ，レベル3，5，7につづいているようだ（例のケイブのグラフィックによる判別法より）。さてさて，つぎはいったい，どのレベルにいったらいいんだろう？

ここでまたもや，ボクの鋭い頭脳（？）は，すぐさまひとつの方法を考えだした。実際に各レベルに行って，そこにいるモンスターと戦ってみて，そのヒット・ポイントを比較してみればいいのだ。ヒット・ポイントがわかったら，すかさずセットを押せば，もう1度レベル4のケイブの前からリプレイできるはず。それで弱いモンスターのいるレベルから順に攻略していけばいいわけだな。

LEVEL3

●風の谷のレベル3

そしてボクが選んだのは，ひとつ手前のレベル3。ブヨブヨしたGelatinosのヒット・ポイントが2,000だったから選んだんだけど，ひょっとしたらこの選択はミスっていたのかもしれない。だって，レベル5にはヒット・ポイント1,500のDinkっていうヤツがいるし，全体的にはレベル5のほうがモンスターのヒット・ポイントが低いことにあとから気づいたんだもの。でも，いいや。ちょっとぐらい敵が強くたって，何とかなるにちがいない。やってやるぜ(©断空我)!!

とは意気込んでみたものの，レベル3の外世界をマッピングしていくうちに，だんだんシナリオIIの恐ろしさがわかってきた。いたるところに生えた逆さつらら，複雑に入り組んだT字型ブロック……このレベルこそ，シナリオIIの典型面ではないのか？　さらに恐しいことに，不用意に2色ブロック（マトックで掘れない固いヤツ。もっとも，今回は人面石以外は何も掘れないけど……）の上に降りてしまうと，Winged-bootsを使わないかぎり，2度と上にあがれなくなってしまうのだ!!　幸いにして，Winged-bootsを売っているショップはあるけど，80,000goldと非常に高額。こんなところでムダ使いをするわけにはいかないぜ！　落ちてしまったら，もう1度レベルのはじめからやり直しだっ!!



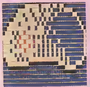
この位置にLadderを置けば，レベル3内を自由自在に移動することができるんだヨ！

まあ結論として言うと，このレベルでは指先の動きがモノを言うんだな。レベル4へのケイブにもどるためには，ハイテクを駆使してかなり遠回りしなくちゃいけないし。それに，1か所だけあるワープ・ポイントを見つけだすこと，これも重要だと思う。自分の行動範囲が広がるかどうかのカギを握ってるんだもんね。それにしても，イヤラシイ作りをしたレベルだなあ。

●逆さつららの謎

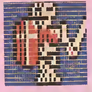
思わず操作をミスって，逆さつららの上に転落―ピッ，DMG-8900。アレッ，最初の頃より受けるダメージの量が多くなってるじゃないか!!　それもそのはず，シナリオIIの世界にはちゃんと重力落下の法則があるからなんだ。ニュートンはリンゴが落ちるのを見て万有引力の法則を発見したと言うけれど，ボクはマイキャラが逆さつららに落ちるのを見て，シナリオIIワールドの重力法則に気づいたってわけさ。

登場モンスター・リスト



●Gelatinos
〈ゼラチノス〉

2,000	Black Potion
2,000	Demons Ring
3.000	
4.000	



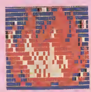
●Worrion
〈ウォリオン〉

2,000	Mirror
2.000	Mirror
2.000	Mirror
2.000	Mirror



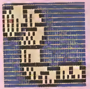
●Mummy
〈マミー〉

2,100	800Gold
3.000	1,000Gold
3,500	1,200Gold
4,000	1,200Gold



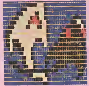
●Will-O-Wisp
〈ウィル・オー・ウィスプ〉

5,000	Lamp
6,000	Lamp
7,000	Candle
10.000	Fire



●Iron Wore
〈アイアンウォア〉

6.000	Black Potion
7.000	Black Potion
8.000	Black Potion
9,000	Key



●Vodolfga
〈ボドルガ〉

6,000	800Food
7,000	1,000Food
8,000	1,200Food
9.000	1,000Food



●Dergho Daemon
〈デルゴデーモン〉

9.000	1,000Food
10.000	Lamp
11.000	Lamp
12,000	Lamp



●Giant Fly
〈ジャイアントフライ〉

12,000	Spectacles
15.000	Lamp
15,000	Spectacles
15.000	Lamp

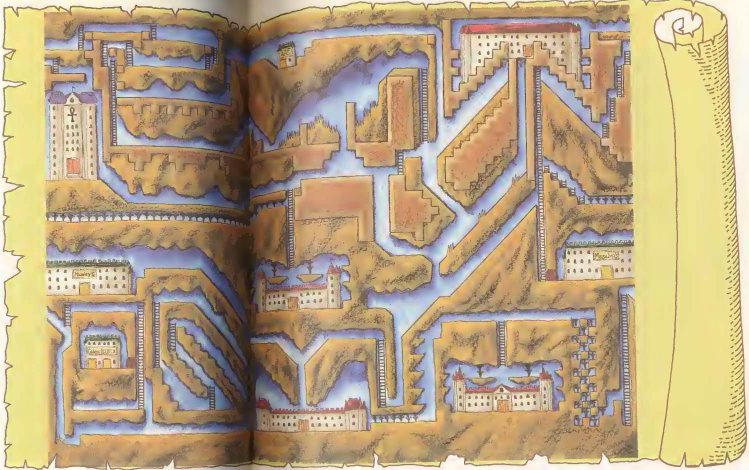
Filane LEVEL2





ゲゲッ，ダメージが最初より大きくなっている!!いったい，ナゼなんだ？

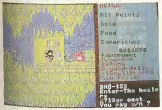
つまり，プレイヤーが受けるダメージの量というのは，プレイヤーが持っているアイテム・武器類の総数に比例するんだ。したがって，お金があるからってKeyをあんまり多く買いすぎたりしちゃうと，逆さつららで文字どおり痛い目に会うってわけだ。装備が多くて重いほど，落ちたときに大きなダメージを受ける――なんとも現実的じゃないかっ!!まあ，前作ではキャラクターのランクアップとともにKeyの値段が上がったのに対して，今回は常に一定の値段だから，こういうトラップをつけておかないとつりあいがとれないのかもしれないけど……。でも，GoldやFoodはいくら持っても重量が増えないっていうのは，なんか矛盾を感じるなあ。



●Healersはおトクか損か？

逆さつららのところをマッピングしてたら，ヒット・ポイントがボロボロになってしまった。どれ，Healers(病院)でヒット・ポイントを回復させるか。――ゲゲッ，高い!! ヒット・ポイントを治すたびにこんなにお金を取られるのか!?

ここでボクは，ピーンとひらめいた。Red Potionを使って，ヒット・ポイントを回復させよう！ 前作とちがって，今回はRed Potionがいくらでも売っている。たとえ完全回復までに3個ぐらい必要だとしても，レベル3なら，300×3＝900GPとすごくおトク。なるほど，シナリオIIでは，Healersは無用の産物なんだな。でも，Red Potionがこんなに使えるとわかっていたんなら，WISのパラメータをもっと高くしておけば良かった。高ければ，1度にRed Potionで回復できるダメージの量がちがったはずだもの。



Healersは高いっ！ こんなところで暴利をむさぼるなんて許せん!!

●これこそ骨折り損のくたびれもうけ！

苦労して外マップを完成させて，おつぎはタワー内のマッピングをはじめたんだけど，どうも部屋の数が足りなすぎる。とすると，まだ探索していない右下のタワーに，残りの部屋がすべてあるにちがいない。よーし，行くぞっ!!

じつは，この右下のタワーにいくためには，マップのはじからはじまでつづいた逆さつらら地帯を通りぬけねばいけないんだ。

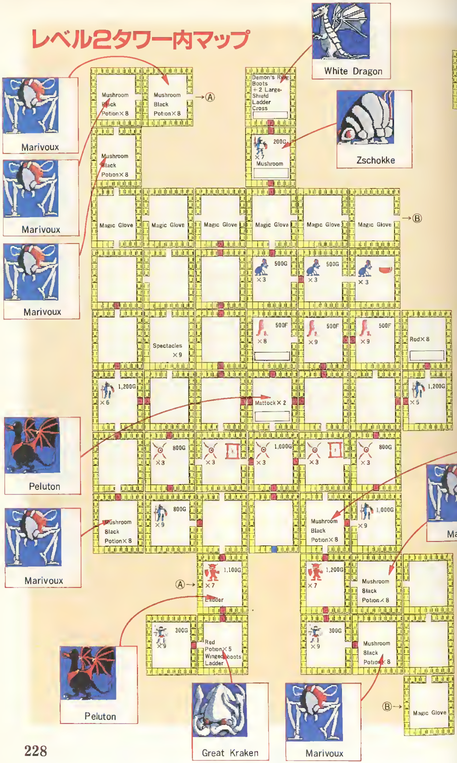
Red Potionを大量に買いこんで，いざ出陣！ Winged-bootsを使えばノーダメージでタワーまで行けるけど，どう考えたってRed Potionのほうが安くあがる。何歩か進むごとにHealingすればいいんだもんね。

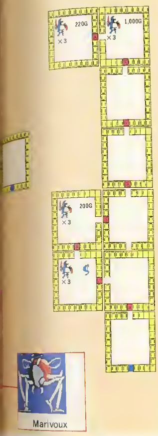
そして，Red Potionを使いすぎと思えるくらいに使って，ようやく右下のタワーに到着。さ～て，これでレベル3・タワーマップが完全に書けるゾ，と思いきや……。なんと，タワーに入っていきなりでてきたのが，Buzzatiというデカキャラなのだっ!!

ヤツのヒット・ポイントは1,800,000，こんなの勝てるわけない！ ちょっと当たっただけでマイキャラは瞬間的にやられてしまった。しかたないデータをロードし直すか。

し，しかし，ワナはそれだけでは終わらない。デカキャラと出会ったときにはそこで自動的にセーブされてしまう

レベル2タワー内マップ



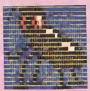


登場モンスター・リスト




●Kephyce
〈ケフィス〉

4,000	500Food
6,000	500Food
8 000	500Food
12,000	Hourglass



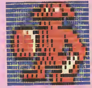

●Ant Giant
〈アントジャイアント〉

5,500	500Gold
5,500	500Gold
5,500	Red Potion
5,500	Red Potion



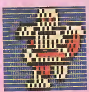

●Lady Skeleton
〈レディースケルトン〉

7,500	300Gold
8,500	300Gold
9,000	600Gold
9,500	



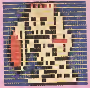

●Tasloi
〈タスロイ〉

7 800	1,000Gold
8,000	1,100Gold
8,200	1,200Gold
9,000	1.300Gold



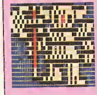

●Duerger
〈デルガー〉

9,700	Lamp
9,900	200Gold
10.000	220Gold
10,100	1,000Gold



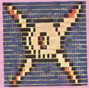

●Lich
〈リッチ〉

10,000	Lamp
11.000	Red Potion
11,500	Lamp
12,000	Red Potion




●Hob Goblin
〈ホブゴブリン〉

10,000	800Gold
12,000	1,000Gold
14 000	1,200Gold
16,000	600Gold




●Dustdigger
〈ダストディガー〉

10,000	800Gold
10,000	Hourglass
10,000	1,000Gold
10,000	Hourglass

から，リプレイは右下のタワーからになってしまったのだ。やられた，これじゃ Red Potion だけ損!! くそぉ〜。悔し涙をこらえながら，マイキャラは半死半生でレベル4にもどるケイブまでたどり着きましたとさ。



ガーン!! せっかくきたボクを出迎えたのは，デカキャラの中でもかなり強い Buzzati。ハマッた!!

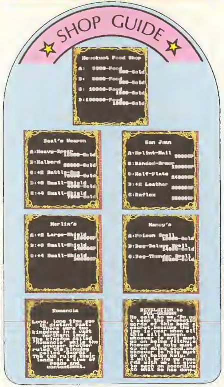
LEVEL5

●指鍛練うずまき面!

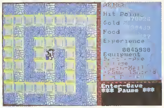
個人的な意地でレベル3を先にやっちゃった（タワーがひとつクリアできなかった）けど，つぎは当然，レベル5だ。レベル4からケイブをくぐってくると，目の前にひらけた世界は，グルグルのうずまき!! そういえば，前作のレベル10もうずまき面だったっけ。だけど，今回のうずまきのほうがずっと骨が折れそうだゾ。ただ先に行こうとしても，下に落ちてしまってのぼれない場所がたくさんあるんだから。まあ，あとのページにシナリオII指先テクニック講座というのをもうけてあるから，そちらを参考にしてみてネ。

それにしても，このレベル5というのは，マッピングが難しい。すべり台はあるわ，逆さつららはあるわ，オマケにダミーのタワーなんてのもあったりする。おかげでボク

LEVEL 6



は，いったんマップを完成させたのに，致命的な２か所がズレていたせいでもう１度はじめから書き直すハメになってしまった。同じマップを２度書く――これほどの苦痛はないっ!! 自分の未熟さが情けないぜっ！



レベル５はこんなうずまき面。ここを進むには，指先のテクが必要だゾ。

●あなたもシナリオII保険に入りませんか？

ここまでボクの文章を読んできて，なんで同じところをそう簡単に何度もやり直せるんだろうと不思議に思っている人もいるんじゃないかな？ そう，たしかにボクには，Foodを無視してマッピングをしちゃったり，アイテムをところかまわずピシバシ使っちゃったりという余裕がある。この余裕はどこからきているのか？――答えはただひとつ。ボクがシナリオII保険に入っているおかげなんだ。

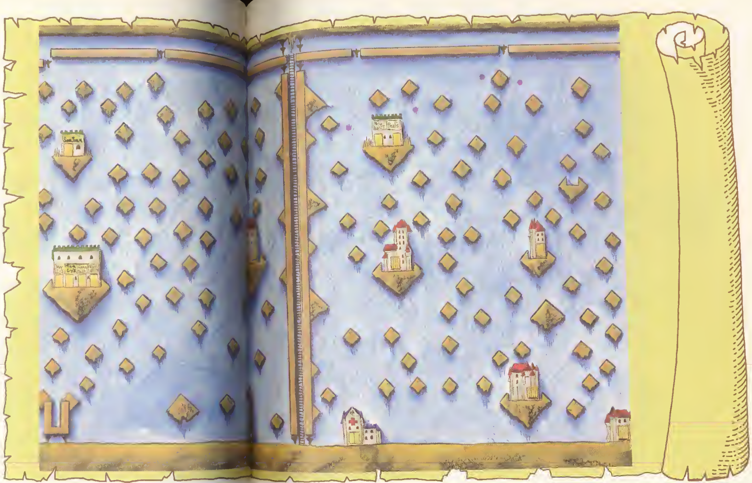

XANACOPY

NEC PC-8801/mkII/SR/FR/TR/MR
Player Disk Copy Tool Ver1.2

Insert [New Disket] on Drive No.2
Hit any key to copy start

Eディスクの「XANACOPY」は，データ・ディスクを作るだけじゃなくて，データ・ディスクのコピーもできるんだョ。

べつにシナリオII保険と言ったって，ファルコムさんが特別にくれたような特殊な物ではない。単にディスクEの「XANACOPY」の機能をフルに活用しているだけのこと。外世界のマッピングをするとき，必ずデータ・ディスクのコピーを取ってから行なうようにする。そうすれば，マッピングのときにFoodが減っても，アイテムを使っても，はたまたたとえElixirを使ってしまっても，コピーしたデータ・ディスクでやり直せば元の状態に復活できるんだから，心おきなくマッピングに専念できるわけだ。コピーさえ取ってあれば，Winged-boots+Mantleを装備して，障害物を無視して突き進みながらマッピングするなんてラクなこともできちゃう。たとえ死んでもすぐに復活できるコピー・ディスク――これがボクがシナリオII保険と呼んだゆえんなんだな。



さらにボクは，万一の場合にそなえて，もうちょっと高級な保険に入っている。万一の場合っていうのは，ボロボロの状態でデカキャラに出会ったり，カルマがついたままケイブをくぐったりして，勝手にセーブされてしまったような状態のこと。そうした場合は，もう１度やり直したいと思うのがふつうだけど，直前のレベルぐらいでセーブしたデータがないと，正直言ってやり直すのはめんどうくさいよね。だからボクは，そんな場合にそなえて，各レベルごとに１枚ずつデータ・ディスクを保存してあるんだ。

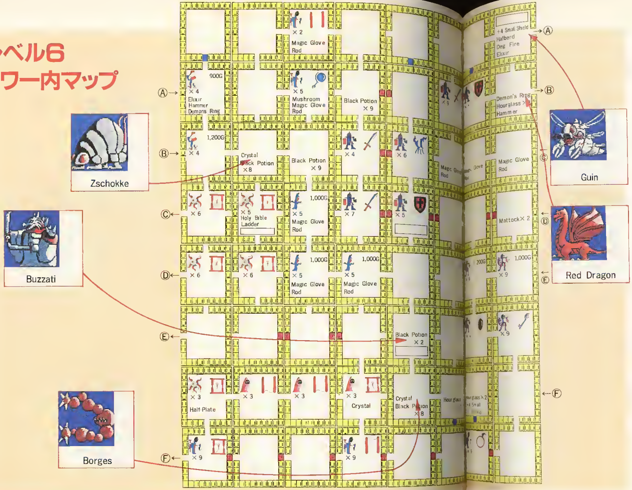
これなら，死を恐れずに行動することができるし，なによりも撮影のときがラク（ゲームをプレイしているときにまで撮影のことを考えるのは，ライターの悲しい宿命！）。好きなレベルをクリアしたときのデータから，ゲームをリプレイすることができるもんね。保険料はたったの約４千円（ディスク10枚分）。コイツはおトクだぜ！

●今こそ新アイテムを使うとき!!

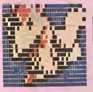
レベル５を探索しているうちに，Vork'sというショップを見つけた。ここは，ヨロイやシールドがかなりの破格で売られている。店じまい赤字決算処分市か，はたまた歳末大特価バザールかは知らないけど，よくこんなところで商売が成り立つもんだ。ふだんはモンスターたちを相手に商売してるのかなあ？ なんてくだらないことを考えているヒマはないっ!!

Vork'sのある周辺のエリアからどうやって脱出したら

レベル6 タワー内マップ



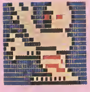
登場モンスター・リスト



●Kelkedorl
〈ケルケドール〉

10,000	900Gold
10 000	1,200Gold
10,000	1,400Gold
10,000	Demon's Ring

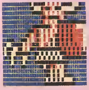




●Branch
〈ブランチ〉

20,000	1 000Gold
30,000	1,000Gold
40,000	1 000Gold
60,000	





●Verbeeg
〈ヘルビーグ〉

30,000	400Gold
32.000	500Gold
30,000	500Gold
32,000	Key

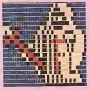




●Geshpele
〈ケシュペル〉

35,000	Mittar
40 000	Mittar
50 000	Mittar
50,000	Hourglass

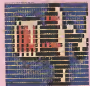




●Death Charona
〈デスチャロナ〉

38,000	Spectacles
40 000	Hourglass
45,000	Thunder
50.000	Demon's Ring

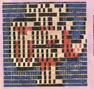




●Dark Knight
〈ダークナイト〉

44,000	Long－Sword
46,000	+2Large-Shield
48 000	Chain-Mail
50,000	

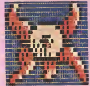




●Daemon Knight
〈デーモンナイト〉

60,000	1,000Gold
60,000	1,200Gold
60,000	
60 000	Key





●Cora Claide
〈コラクライド〉

60,000	Hourglass
70,000	Hourglass
70 000	Hourglass
75 000	Hourglass

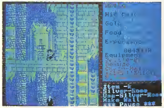


いいのか，良くわからないのだ。一応完成させたマップを見てみると，このエリアから脱出するためには，一番下の逆さつらら地帯を通りぬけるしかなさそうだ。Red Potionがもったいない……。

しかし，前作でかずかずの修羅場(しゅらば)をくぐりぬけてきたボクは，ここであるひとつの名案を思いついた。Mattock でVork's の横の壁を壊せば，このエリアと他のエリアとの間を自由に移動できるんじゃないか？　思い立ったが吉日，さっそくやって見よう！

ところがところが，Mattock を壁に向かって使ってみても「No Response(効果なし)」と表示されるだけで，穴が掘れない!!　そう，シナリオIIでは，人面石（人の顔が書いてあるようなブロック）だけしか Mattock で壊すことができないのだ。

それならば……と，取りいだしたるアイテムは，新アイテムのひとつ，Silver-Rose。コレを使うと，逆さつららだろうとすべり台だろうと，人面石に変えることができちゃうんだな，これが。さっそく壁に向かって使ってみると，マイキャラの真横の壁が人面石に変わった。よーしと喜んで，おつぎは Mattock を使うと……ガーン！　まだ掘れない!!今度の原因はキワめて単純。Mattock が掘れるブロックの位置ってのは，マイキャラの左下，真下，右下の3か所だけだからなんだ。だから，右を向いてジャンプしながら Mattock を使ったら，簡単に掘ることができた。



Silver-Rose を使うと，ただの壁が人面石に変わった。これは便利!!

これはあとで気づいたことなんだけど，Silver-Rose というアイテムは，自分のまわりの8方向のどの方向に対しても使えるようだ。たとえば，右下に向かって使いたいんだったら，直前まで[3]のキーを押しておいて，間髪を入れずにリターン・キーを押せば OK。それから，よく戦闘モードで Silver-Rose で作った壁を盾にして戦っている写真を見かけるけど，はっきり言って，あんなアイテムの使いかたをする人はどこにもいません!!

●史上最大のトラップ!!

シナリオIIでは新アイテムが四つ追加された。どれもユニークな使いかたができる物ばかりだけど，いったいどれが一番大切なんだろう？　雰囲気からして，Acid が貴重そうだなあ。前作では，＋7 Large Shield がレベル10の隠し部屋の中に隠されていて，Mantle を2個使わないと手に入れることができなかった。もちろん，今回の作品にも隠し部屋はあるだろうし，その中に Crown などが隠されていてもちっともおかしくない。

ところが，シナリオIIでは，Mantle はタワー内では効果がないから，この Acid という新アイテムの重要性がますます大きくなってくるワケだ！　ひょっとしたら，Acid を1個でもムダ使いをすると，最後の最後になって解けなくなってしまうのかもしれない。よ～し，Acid は使わないようにするゾ！

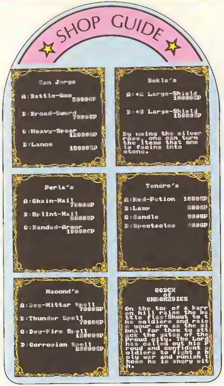
ってなわけで，Acid を使うまいという誓いをたてたボク。しかし，その直後にすぐ，その誓いを破るハメになろうとは……。

舞台はレベル5の一番広大なタワー（さっき壁に穴をあけたところの上のほうにあるヤツ）。マッピングしながら進んでいくと，一方通行の部屋がビシバシとでてくる。でもこのゲームでは，一方通行がめぐりめぐって元の部屋にもどれるのがいつものパターンなんだよね。どんどん先へ行ってみよっと。

Great Kraken もなんとか倒して，やってきたのはレベル5のタワーの64部屋目。この部屋の中は，きっとどこか別の部屋につながっていて，そこを通っていけばこのタワ

Alcaneh

LEVEL 7

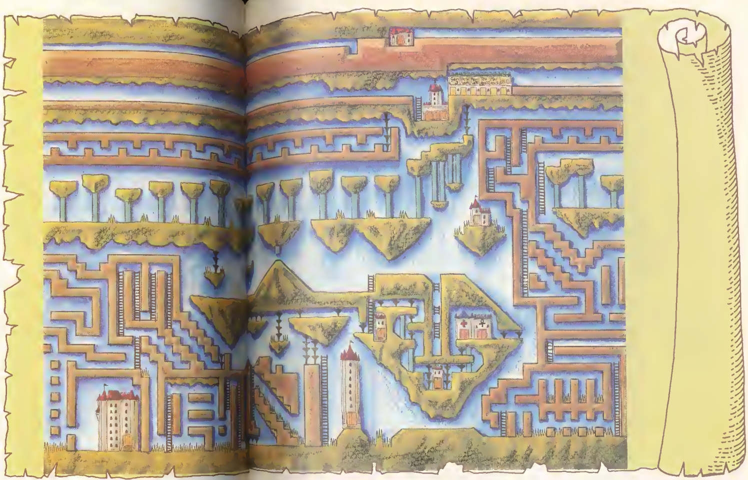


一からぬけだせるようになってるにちがいない。万一行きどまりになってたら，タワーの入口でセーブしてあるから，リセットしてやり直せばいいや——モー，アマちゃん！我ながら，なんてアマちゃんなの!! すでに Great Kraken のところでセーブされていることに気づかなかったの!?

その最後の64部屋目にいたのが，もうみなさんだいたいご察しのとおり，Buzzati というデカキャラ。ようするに，このタワーから脱出するには，最後の Buzzati を倒さなければいけないわけなのだ。オマケに，親切にもこの Buzzati と出会ったところでデータをセーブしてくれるから，一層ズブズブとハマッてしまう。

さすがのボクでも，保存してあるデータ・ディスクを使ってもう１度レベル５のはじめからやり直すのは，やっぱりめんどうくさい。エ〜イ，もう Acid の１個ぐらいイイや！ そこまでアイテムの数をシビアに設定してないだろっ！——と半分ヤケッぱちになって，Acid を使ってタワーから脱出。つまるところ，このタワーには，Buzzati を倒せるくらい強くなってからくるのが正解だったわけなんだな。

だけどこれは，もっともインケンなトラップだ。さすがシナリオII，難しいぜ（おかげでボクは，Acid をひとつ損してしまった。これでゲームが解けるのかなあ？）！

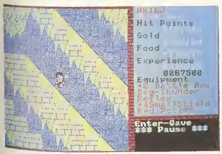




強引に Acid を使って，タワーから脱出。こんなところで Acid をムダ使いしちゃって，大丈夫かなあ？

LEVEL2

●愛と哀しみのレベル2



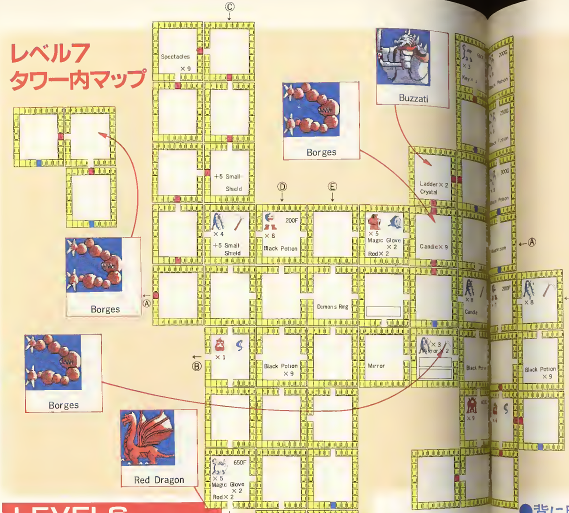
ここがすべり台の多いレベル２。一見すると上には行けないようだけど，大きなトリックが……。

レベル５の下の段にあったケイブをくぐってやってきたのは，レベル２。面が進むにつれて，だんだんと外世界の構造も複雑になってくるようだ。すべり台が多くて，非常にマッピングしずらい。

オヤ？ この面はどうやっても上のほうへ行くことができないゾ!? ハハ〜ン，Winged-boots がないとクリアできない面なのか。

それなら，このレベルはあと回しにして，どこか別のレベルの行こうっと——と，そのときは単純に考えてしまったんだけど，じつは Winged-boots を使わなくても，このレベルをクリアする方法はあったんだ。まあ，その方法については，あとでもう１度レベル２にくることになるだろうから，そのときにご紹介しよう。

レベル7 タワー内マップ



LEVEL6

●天空の城,レベル6

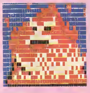
つぎのターゲット・レベルとしてボクが選んだのは，レベル6。レベル7のすべり台を左へ降りて行くと見つかるケイブに入って，このレベル6へやってきたんだ（レベル7の敵は強すぎるから，あとまわし！）。

この面をマッピングしてみて，オドロキ！　真ん中にドーンと長いハシゴがあるだけで，あとは大小のさまざまな浮遊大陸で構成された大胆なレイアウトの面なのだ。ファルコムさんでは，このレベルは通称「パチンコ面」と呼ばれているらしい。プレイヤーがひたすら落ちるだけで，途中にあるクギやチューリップのような浮遊大陸にはね飛ばされるところからネーミングされたんだろう。



レベル6はパチンコ面！　さしずめ，浮遊大陸がクギやチューリップで，長いハシゴは打ちだし口ってとこか？

登場モンスター・リスト



●Izjuta
〈イジジュータ〉

20 000	Lamp
30,000	Lamp
40,000	Lamp
50 000	Lamp





●Kentro Saurus
〈ケントロサウルス〉

20,000	500Food
60,000	550Food
80,000	600Food
90,000	650Food

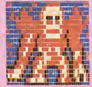




●C-15M-320

30 000	Mattock
32,000	Mattock
34 000	Mattock
36,000	Mattock

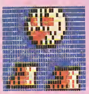




●Magman
〈マグマン〉

35,000	200Gold
40 000	300Gold
45,000	400Gold
50,000	500Gold

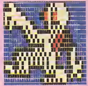




●Helloun
〈ハロウン〉

40,000	200Food
50 000	200Food
60,000	200Food
70,000	200Food





●Doppleganger
〈ドップルゲンガー〉

40,000	200Gold
40 000	250Gold
40,000	300Gold
45,000	400Gold

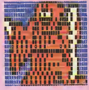




●Kraken
〈クラーケン〉

70 000	500Food
72 000	600Food
74,000	Spectacles
78 000	Spectacles





●Wight
〈ワイト〉

100 000	Lamp
100 000	Lamp
120 000	
120,000	



●背に腹はかえられぬ，とうとう億万長者に！

レベル6のショップ・リストを作っていくうちに，とってもいいことに気づいた。Beal's Weapon という店では＋3 Small Shield の値段が4,000GP なのに対して，Merlin's では同じ品物が14,000GP もの高額で売っているのだ！　これはオイシイ話だ。CHR　50のマイキャラでも，＋3 Small Shield を Beal's Weapon で買って Merlin's で売れば，1個につき7,000－4,000＝3,000GP のモウケになる。これを300個分ぐらい売り買いすれば，3,000×300＝900,000GP!!　これだけあれば，レベル1のショップ Falcom に売っている，Death の魔法が買えるじゃないかっ！

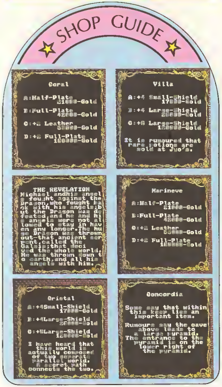
レベル1でのショップ間の金もうけには反発したもののここではその金額のあまりの大きさから意志がくじけたボクは，セコセコとお金かせぎをはじめた。ショップ間を往復すること10回近く，Death を買えるだけのお金が十分たまった。Food もいらなくなるくらい補給してっと。まあ前のところではじめから大量のお金を持つのは良くないって書いたけど，レベル6にくるまでにいろいろと苦労と積んできたからね。今，その苦労が実ってお金持ちになる——なかなかドラマチックでいいじゃないか！まるでシナリオIIのマイキャラに，人生を見ているかのようだぜっ！

余談だけど，レベル6のショップ間のお金かせぎは，＋4 Small Shield でもできる。1個につき10,000－7,000＝3,000GP で，＋3 Small Shield と同じ額がもうかるわけだ



ヤッタア，とりあえずこれだけお金があれば，待望の Death を買うことができるぜ！

Klepsydra
LEVEL 9



けど，こっちのほうが効率が悪い。なぜなら，1個あたりの単価が高いから，持っているGoldで買える数が＋3 Small Shieldよりも少ないからだ。まあ，何度ショップ間を往復してもいいって人なら，気にしなくてもいいだろうけど……。

●シナリオIIのタワーは8×8!!

お金もたまったことだし，観光気分でレベル6のタワーでものぞいて見ようかな。そのレベルの外世界にいるモンスターをすべて倒せるくらいキャラクターが強くなれば，タワー内ではデカキャラ以外にはまず負けることはないから，けっこうラクなんだよね。

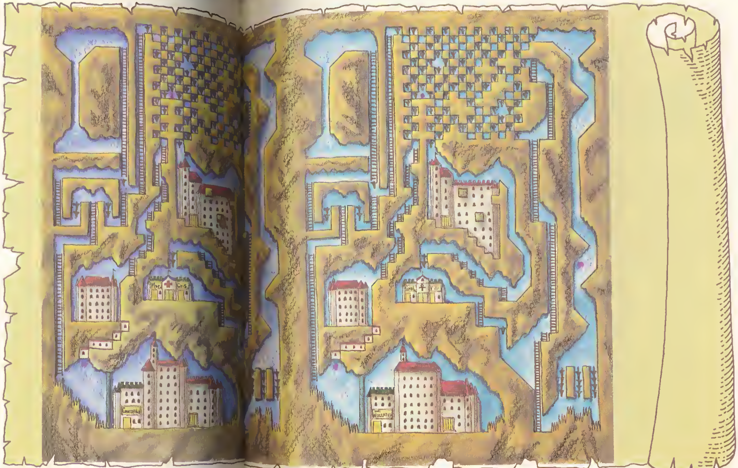
レベル6のタワー内をマッピングしていくうちに，ボクはこのタワーに木屋さんからのメッセージが隠されていることに気づいた。そう，ここのタワーには，シナリオIIのタワー内構造の謎を解く鍵が隠されているんだ。

前作ではタワー内の部屋っていうのは，4×16の方眼にまとめることができた。その方眼をまるでジグソーパズルのピースのようにバラしたりつないだりしていくと，各タワーの迷宮になるって寸法だった。では，シナリオIIではどうなんだろう？　その答えは，このレベル6のタワー内をマッピングすることによって明らかにされたのだ！

ズバリ，シナリオIIのタワー内迷宮は，8×8の部屋によって構成されている（第1図）！　これを知っていれば，各タワーの迷宮を8×8の方眼の中で組み合わせて，簡単に隠し部屋を見つけることができちゃうんだ。

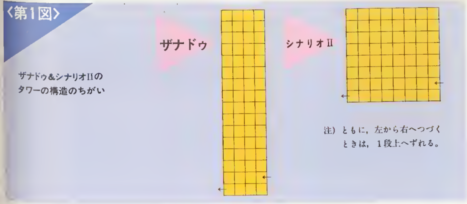
だけど，やったことのある人ならわかるだろうけど，8×8の形に組み合わせるってのが，けっこう難しいんだよね。はみだしちゃった部分をどうズラして反対側に入れるか，なんてのがいろいろと思案のしどころ。

まあ，データをセーブしておいて，Acidをピシパシと使ってタワー同志のつながりかたを確認するのが頭のいい方法かな。それに，モンスターを倒したあとにでる宝箱をわざと開けずに残しておいて，目印にするなんて方法もある。



よゆうのある人は，全レベルのタワー内マップを8×8にまとめ直してみるのもオモシロイだろうね。

〈第1図〉



レベル9タワー内マップ



LEVEL 1

●FalcomにてDeathを買う!!

さ～て，再びやってきました。レベル1。わざわざここまでもどってきた理由はもちろん，レベル6でかせいだお金でDeathの魔法を買うこと！ Falconショップで気前良く500,000GPを一括で払って，Deathをわが物に!!（でも，ローンでアイテムの買えるRPGがあったらおもしろいだろうな。各地にある銀行に何日かごとにお金を振り込まなくちゃいけない設定になってて，振り込まずにいると，「借金取り立て人」なんてモンスターが現れたりしてね。）ご存知のとおり，Deathっていうのは，最強の魔法。とりあえずは，このDeathの熟練度を高めることがボクの仕事だ。じつは，前作をプレイしたときと同じように，このレベル6に至るまで，タワー内のMagic GloveとRodにはひとつも手をつけずに残しておいた。

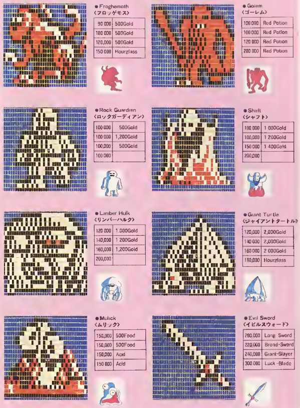


手に入れたDeathの熟練度を，Rodを回収することによってさっそく255に！ コイツは強いっ!!

Magic Gloveは武器の，Rodは魔法の熟練度をそれぞれ+10するマジック・アイテム。そのRodをたてつづけに23個取れば，たちまちDeathの熟練度は最高の255に達するわけなんだな。もしもRodがあまってしまったら，Deathのワンランク下の魔法，Deg-Tilte（これはまだ持ってないけど）にふりあてればいい。Magic Gloveは，必然的にDragon Slayerのために使うことになる。

まっ，ボクがこの方法でDeathの熟練度をすかさず255にしたおかげで，どんないいことがあったか，それは次の文章を読んでみてくれ。

登場モンスター・リスト



●Froghemoth〈フロッゲモス〉

90 000	500Gold
100 000	500Gold
120,000	500Gold
150 000	Hourglass

●Golem〈ゴーレム〉

100 000	Red Potion
100 000	Red Potion
120 000	Red Potion
200 000	Red Potion

●Rock Guardian〈ロックガーディアン〉

100 000	500Gold
100 000	1,200Gold
100,000	500Gold
100 000	

●Shaft〈シャフト〉

100 000	1 000Gold
100,000	1 200Gold
150 000	1 400Gold
200,000	

●Limber Hulk〈リンバーハルク〉

120 000	1,000Gold
140,000	1 200Gold
160,000	1,200Gold
200,000	

●Giant Turtle〈ジャイアントタートル〉

120,000	2,000Gold
140 000	2,000Gold
160 000	2 000Gold
180,000	Hourglass

●Mulick〈ムリック〉

150,000	500Food
150,000	500Food
150,000	Acid
150 000	Acid

●Evil Sword〈イビルスウォード〉

200 000	Long Sword
220 000	Broad-Sword
240,000	Giant-Slayer
300 000	Luck -Blade

●必殺，デカキャラ仕事人!!

最強になったDeathをひっさげて，ボクはレベル1～6までの間（レベル2はまだクリアしてないからのぞく）に残してあった，デカキャラの退治にでかけた。だけど，Deathを使うまでもなく，今のマイキャラなら，White Dragonクラスまでは楽勝で倒せちゃうんだけどね。

Great KrakenにPeluton，こんなヤツらはもう敵じゃない。White DragonにRed Dragon，コイツらも体当たりだけでなんとか倒すことができる。問題なのは，GuinとBuzzati。コイツらとはまだあまりにもヒット・ポイントがちがいすぎて，体当たりすると2～3秒とたたないうちにやられてしまう。

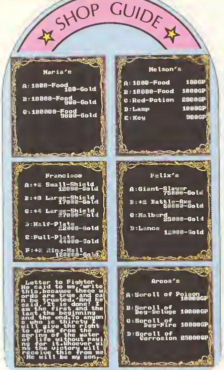
ここで役に立つのが，熟練度255のDeath。まだマイキャラのウイザード・レベルが低いからそれほど強大な破壊力はないんだけど，それでも15～20発くらいBuzzatiに撃ちこめば，本来なら倒せないはずのコイツが倒せちゃう！ Rodをとっておいたってのは，じつに効率のいいやりかただな，なんて今さら自分で感動しちゃったりして。（もちろん，レベル4の例のMargeのところも，Hourglassを使ってちゃんとクリアしましたョ！）レベル1～6のデカキャラを倒すことによって，とてもたくさんのアイテムが手に入った。Silver-Rose，Acid，Crossなどの新アイテムはもちろん，なんと早くもCrownが二つも手に入っちゃったのだ！ ようやくこれでゲームが軌道に乗ったような気がする。ちょうど半分終わったってところかな。

●レベル1に秘密の隠れショップ発見!!

ザナドゥ・シリーズのマニュアルっていうのは，非常にコッていて，読んでいるだけでもおもしろい。前作がモンスター・マニュアル，今回は特選ショップ・ガイドという

Rilvan
LEVEL 10

SHOP GUIDE

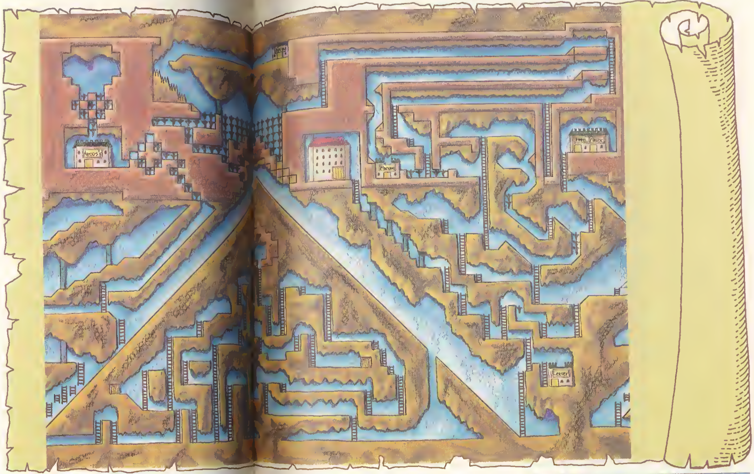


のが付いてるんだよね。

ゲームの合い間にパラパラとそのマニュアルを読んでいたボクは，とんでもないことに気づいてしまった。シナリオIIでは各レベルごとに地名がついていて，それぞれのショップの住所まで設定されているんだけど，レベル1の地名“Mapleford”に，まだ発見していないKelly's SHOPという店がある，とマニュアルに書いてあるのだ。しかも，その店で売っている品物は，Vorpal-Weaponに＋7 Large-Shield, ＋2 Reflexといった，ほぼ最強の装備と言っていい物ばかり。コレは探してみるしかないぜっ!!

てなわけで，ボクはマイキャラにWinged-Boots＋Mantleを装備させて，レベル1の外世界のマッピングをはじめた。ノーマルな状態ではワープばかりさせられちゃって，とてもじゃないがマップが作れなかったけど，この2種類のアイテムを使えば，なんとかなるもんだ。

そしてそして，とうとう見つけちゃったんだな，秘密の隠れショップ!!　どこからも入れないようなせまい空間の



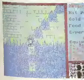


こんなところに秘密のショップがあったのか！　レベル6でかせいだお金で，さっそく買い物しようと。

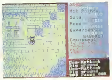
中に2軒の店がならんでいて，そこで例のVorpal-Weponetc.が売ってるってワケだ。

しかし，やってくれますねえ，今回のゲームでは，お金で買える装備の中で最高の物がすべてレベル1にあるなんて。コレをはじめから知っていれば，もっとラクに最強になれるってことなのかな。

ところで，問題の秘密の隠れショップへ行く方法は，大きく分けて2とおりある。ひとつめが，ボクのやったように，Mantleを使って上から降りていく方法。でも，この方法はスピードが大事。Mantleの効力が切れるまでにショップのある空間から脱出しないと，Mantleを2つも使うことになっちゃうからね。

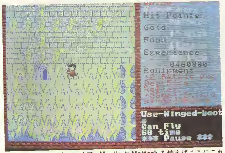


まずはLadderを使って上の段にのぼって…。



Mattockを使って掘り進んでいけば，ホラ，このとおり!!

もうひとつのやりかたのほうが確実で，レベル1の22番目のタワーのある空間にやってきて，新アイテムのLadderを使うって方法。それを使うことによって，22番目のタワーのある段より1段上の段にでることができるんだ。そこから人面石にそってMattockで掘っていけば，例のショップへ行けるって寸法さ。



レベル1にある隠しケイプ。MantleかMattockを使えばここにこれるけど，実用性は低い？

さらに，これ以外にもレベル1にはレベル2へ行ける隠しケイブがあったりと謎は深い。シナリオIIにはさまざまな面構成をしたレベルがでてくるけど，レベル1がもっとも複雑な構造をしてるんじゃないかな。

レベル10 タワー内マップ



LEVEL2

●決死のマッピングを敢行！

以前に一度やってきて，上部へ行けないことからマッピングを断念したレベル２に再びやってきた。ハッキリ言って，このレベルのモンスターたちはもうボクの敵じゃない。だって，モンスターの弱い順にレベルの順序をならびかえると，１，４，５，３，２，６，７……となって，ボクが戦闘をくり返してきたレベル６よりもレベル２のモンスターはずっと弱いんだもの。

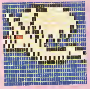
本当なら，レベル２を先にクリアするのが正しい順序だったってワケか。どうりで，レベル６あたりで戦闘するときには，Hourglassを使わないと勝てなかったはずだ。でも，もう過ぎてしまったことはどうでもいい。問題なのはこのレベル２をどうやってクリアするかということなのだ!!

めんどうくさくなったボクは，レベル３で買いこんできたWinged-bootsを使って，このレベルのマッピングをはじめた。至るところに仕掛けられた，すべり台や逆さつらのワナ……途中でWinged-bootsの効力が切れてしまったら，リセットして再びやり直さなければならない。なんだか良くわからないけど，決死って感じがするぜっ（あまりに書くことの多いゲームなので，半分ヤケになってるボク）！

マッピングをした結果，レベル２についていろいろなことがわかった。まず，レベル２にはまったく同じような外見のタワーが２か所にあるんだけど，それぞれの間をワープしあうことができる。これを知っていれば，かなり上のほうにあるテンプルまで行けるようになるんだ。

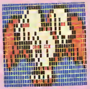
だけど，テンプルのさらに上にある巨大タワーのところへ行くためには，ちょっとワザを使わなくちゃいけない。基本的には新アイテムのLadder，コレをキチンとしたところに置けば，もうレベル２内は自由自在！　でも，考え

登場モンスター・リスト



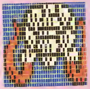

●Coliatil
〈コリアティル〉

40 000	1.000Gold
600 000	1 200Gold
450 000	1 400Gold
500.000	



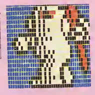

●Rod
〈ロノド〉

300.000	Black Potion
400 000	Black Potion
350 000	Key
400 000	Hourglass



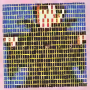

●Tainted Brain
〈タインテノドブレイン〉

300 000	1,000Gold
350 000	1 200Gold
400 000	Hourglass
700 000	Hourglass




●Cyclopskin
〈サイクロプスキン〉

500 000	Demon sRing
600 000	Red Potion
700,000	Hourglass
750 000	Red Potion



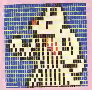

●Vampire
〈バンパイア〉

200 000	Hourglass
220,000	
260 000	Mirror
260 000	Mirror



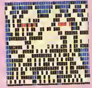

●Varrdig
〈バルディグ〉

700 000	Black Potion
770,000	Black Potion
770 000	Black Potion
600 000	




●Anubis
〈アヌビス〉

750 000	Lamp
900 000	Red Potion
900 000	Lamp
900 000	Red Potion




●Xaren
〈ザレン〉

950.000	Black Potion
700,000	Black Potion
900 000	Black Potion
780 000	



新アイテムのLadderを使って，これで上の巨大タワーへ行けるようになったゾ!!　どうやったら行けるのかは，キミが自分で考えてみよう。



Kephyceを倒していると，４回目に出現するKephyce Child。カルマキャラだから注意！

るのがイヤな人は，Winged-bootsで一発クリアしちゃうのもいいだろうね。

どっちみち，このレベルの巨大タワーには，一回っきりしかこないだろうから。

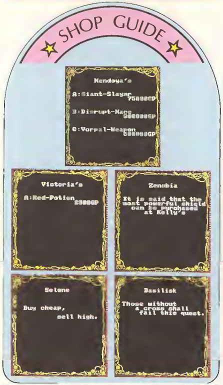
●秘密指令・カルマを下げろ！

ウ～ン，シナリオIIには，前作で考えられなかったようなトラップがぞくぞくとでてくる。またひとつ，ハマッてしまった!!

というのは，レベル２にでてくるKephyceというモンスター。いつものように，倒して出現させて……を４回くり返して，全滅させるのを喜んでいると——ガーン!!　いつの間にかカルマが上がっている!!　おかしいゾ，最初に戦闘したときに，カルマキャラじゃないことを確認したはずなのに……。

それもそのはず，このKephyceってヤツは，４回目に出現したヤツだけがカルマキャラなのだ。なるほど，よく観察してみると，名前もKephyce Childにかわっている。ザ

Altel
LEVEL 8



ナドゥ・ワールドでも子供と老人は大切にしましょうってか。まさか，Kephyce Old なんてヤツもいるんじゃないだろうな。

オッと，そんな冗談を考えてる場合じゃなかった，カルマを下げなくっちゃ。前作をプレイした人なら知ってるだろうけど，カルマは Black Potion を取れば下がってくれるんだよね。

しか～し，しかしである。今までタワーの中に残しておいた Black Potion をひろっても，"It's Poison！" と表示がでてヒット・ポイントが半減されるだけで，カルマが全然減ってくれない！ そうかと思うと，何個か取っていくうちに，カルマが少し減っていることもある。特に，モンスターを倒したあとの宝箱の中にある Black Potion を取ると，カルマが下がる確率が高いようだ。いったいこれはナゼ？

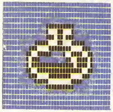
このトラップを見破るまでは，本当に苦労させられた。じつは，シナリオIIの Black Potion には２種類あって，カルマが下がるヤツと下がらないヤツがあるんだ。見分けるポイントは，そのグラフィック。

Potion のビンのテカリ（光の反射しているところ）が３ドットならば取るとカルマが下がり，２ドットならばカルマは下がらないってわけだ。

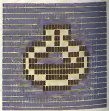
ヤラレタ!!



〈2種類の Black Potion〉



カルマが下がる



カルマは下がらない

●デカキャラゾロゾロ12匹！



初登場の Zschokke。なかなかシブいデザインだけど，一撃で倒せちゃう。Crown を持ってるゾ！

レベル２のタワーはじつに気持ちイイ!! ちょっと進むごとにデカキャラがガンガンでてくるんだけど，どいつもコイツも弱いヤツばっかり。一撃で倒して，アイテムだけいただけちゃうんだもの。Mushroom に Ladder，Winged-boots……やめられまへんなあ！

巨大タワーの奥のほうにでてきた敵，Zschokke，コイツは初登場。でもヒット・ポイント600,000程度じゃ，やはりボクの敵ではない。エイッと倒すと，なんと Crown を持っている!! これで早くも三つ目。前作は後半のレベルにかたよってたけど，今回は２，３，６か。てことは，後半のレベルはどうなってるんだろ？

レベル8 タワー内マップ



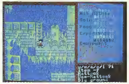
LEVEL7

●哀愁のレベル7

ウ〜ン，このレベルはBGMが心地よいっ！ ♪ティ〜ラ〜ン，ティラリティラリラ〜ってなんともドラマチックなFM音源のメロディー・ラインが哀愁さえ感じさせてくれる。さぞかし名のあるかたが作られたBGMにちがいない。

さて，このレベルはタワー内がメチャ複雑なつながりかたをしてるんだな。タワーを利用しなきゃ行けないなんて場所はもうザラ。オマケに，外世界の真ん中へんを自由に行ききするためには，このレベルの秘孔をHattockで壊さなきゃいけないときてる。

敵のレベルもだんだん上がってきた。C-15M-320ってヤツは，ヒット・ポイントこそ30,000とノーマルだけど，攻撃力は大きいし，生物じゃないからDeathもきかないし，



レベル7の秘孔を突け！ これでこのレベルの中は，自由に移動ができるぜっ〃

さらにWightに至っては，ついにヒット・ポイントが100,000と6ケタにのっている。こりゃなかなか手ごわいゾ。

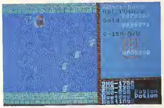
それから，レベル7の最上段に，ケイブが二つ縦にならんでいるところを見つけた。上のケイブはどうやらレベル8につづいているようだけど，下のケイブはいったい何だ!? 入口にドラゴンの顔のような絵が彫ってあって，スペース・キーを押しても「Closed」とメッセージがでるだけで，入ることができない。ウ〜ム，なにやら謎の予感。

●アーマー&シールド鍛練の術

さ〜て，それじゃそろそろボクの必殺技をだすかな。まずは前のほうのレベルでRed Potionを50個ぐらい買いこんでおいてと，これで準備は良し。Red Potionをイクイップしてから，C-15M-320と戦闘モードに突入！ 5匹いるうち4匹を倒して，最後の1匹だけわざと残しておく。そして，自分はまったく攻撃せずに，SHIFTキーを押しながら敵に体当たりするノーガード戦法。ヒット・ポイントがゼロに近づいてきたら，すかさずRed Potionを使ってHearlingしちゃう。これをしつこく何回もくり返していると，敵もこちらのノーガード戦法にビビッてきたのか，だんだんとあたえるダメージの量が少なくなってくる。

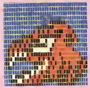
──じつはこれは，敵の攻撃をくらっているうちに，こちらのアーマー&シールドの熟練度が上がってきたために起こる現象なんだ。Iを押してその熟練度を確認してみると，アッという間に100を越えている。まあ，これはRed PotionをいくらでもS補給できるシナリオIIだからこそできる効率のいい方法なんだけどね。Red Potionでアーマー&シールドの熟練度が買えるんなら，安いもんじゃないか！

エッ，それならなんでもっと早くこの方法を使わなかったのかって？ そりゃひとえに，ボクが倹約家だからだろうね。だって，ザナドゥってゲームは，レベルが進むにつれてつぎからつぎへと新しい装備が手に入るから，途中で



ひたすら敵の攻撃をくらう！ Red Potionを使うタイミングをミスらないように〃

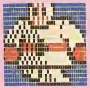
登場モンスター・リスト



●Hydra
〈ヒドラ〉

70,000	Red Potion
50 000	Red Potion
70 000	Red Potion
55 000	Red Potion

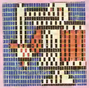




●Clay Golem
〈クレイゴーレム〉

200,000	2,000Gold
250,000	2,000Gold
300 000	2,000Gold
350,000	2,000Gold

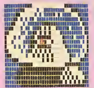




●Bael
〈バイル〉

200 000	2 000Gold
250 000	2,000Gold
300 000	2,000Gold
400 000	Red Potion

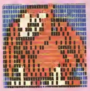




●Mantora
〈マントラ〉

300 000	2,000Food
350 000	2 000Food
400 000	2,000Food
500,000	Demons Ring

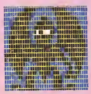




●Griffon
〈グリフォン〉

300 000	Black Potion
320 000	Black Potion
340 000	Black Potion
500 000	Demon's Ring

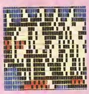




●Shadow Daemon
〈シャドーデーモン〉

350 000	Hourglass
40 000	Hourglass
450 000	Spectacles
500 000	

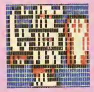




●Chaggrin
〈チャグリン〉

400 000	Black Potion
500 000	Black Potion
600 000	Black Potion
600 000	Black Potion





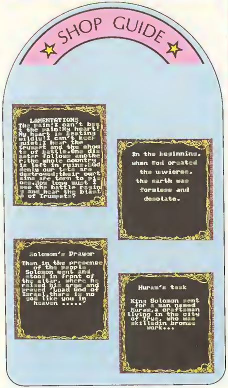
●Issy
〈イシィ〉

300 000	
400 000	
500 000	
600 000	

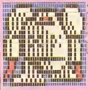


Shangri-La LEVEL 11

SHOP GUIDE



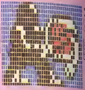
登場モンスター・リスト



●GLM-8046

1 000 000	Lamp
1 000 000	Black Potion
1 000 000	Lamp
1 000 000	

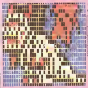




●Spriggan
〈スプリガン〉

1,500,000	2,550Food
1,500,000	2
2 000 000	2
2,000,000	

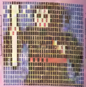




●Little Dragon
〈リトルドラゴン〉

1,500 000	2 550Food
200,000	Red Potion
2 500 000	Red Potion
3 000 000	





●Asmodeus
〈アスモデリ

1 500 000	
2 000 000	
2 500,000	
3 000,000	





●Daemon
〈デーモン〉

2 000 000	2 550Food
2 000 000	2 550Food
2 000 000	2 550Food
2 000 000	Hourglass

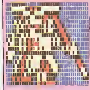




●Arch-Devil
〈アーチ・デビ

2,000,000	
2 000 000	
2,000,000	
2,000,000	

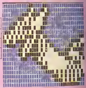




●Samurai
〈サムライ〉

2,500 000	Magic Glove
2 700 000	Magic Glove
2 800 000	Magic Glove
3 000 000	Magic Glove





●Mist Dragon
〈ミストドラ

1,800,000	
1,100,000	
2,800,000	
2,600,000	



身につける装備なんて一種の使い捨てのようなもの。そんな使い捨ての物のためにわざわざ Red Potion を使うなんて，もったいないでしょ（ウ〜ン，なんたる個人主義的な考えだ）？　だから，ほぼ最強の装備になった今こそ，惜しみなくお金を投資して鍛えあげられるってワケさ。

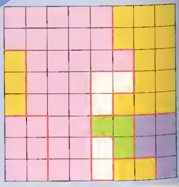
Defend のパラメータが増えるってのは，ホントにウレシイぜっ!!

●いよいよ隠し部屋登場！

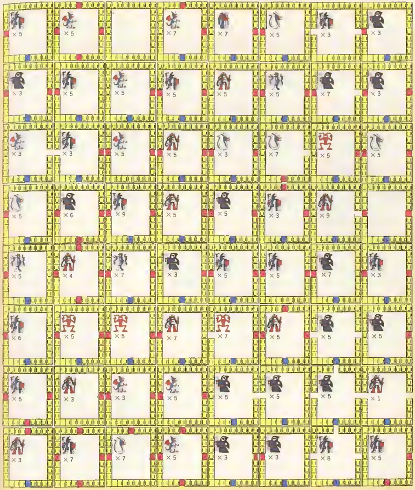
そろそろじゃないかなあって思っていたら，やっぱりきた！　ザナドゥ名物の隠し部屋！　レベル7のタワー内をマッピングすると59部屋しかないから，隠し部屋があるってことはすぐにわかっちゃうんだけどね。隠し部屋のある位置を見つけるのなんて，もうお茶の子サイサイ。第2図のように各タワーをパズルのように8×8に組み合わせて……と。ホラ，キレイに5部屋分空白ができたでしょ。そこが問題の隠し部屋ってわけなんだな。

〈第2図〉

レベル7タワー内マップ
組み合わせ図



レベル11 タワー内マップ



隠し部屋に入るためには，そのとなりの部屋から Acid を使って突入するっきゃない。ただし，シナリオIIをアマく見ちゃいけないゾ，今回のゲームには〝意味のない隠し部屋〟ってのがたくさんあるんだ。マッピングを完璧にするためにすべての部屋に入るのはいいだろうけど，もしもそこが意味のない隠し部屋だったら，マッピングしたあと必ずリセットしてゲームをやり直すように。

Acid をヘンなところでムダ使いするわけにはいかないもんね。

――って説明だけで前作なら十分だったんだけど，シナリオIIはさらにその上をいっていた。レベル9以降になると，なんとその意味のない隠し部屋の中にデカキャラがいちゃったりするのだっ!!　ということは，その隠し部屋に入った瞬間にデータがセーブされちゃうわけだから，まるっきりの Acid 損。こりゃたまらん!!　みなさん，隠し部屋に入るときには，必ずデータ・ディスクのコピーを取ってから入るようにしましょうネ♡

●暗闇だって，へっちゃらさ！



見えない闇の中を，自分の判断にまかせて突き進む。なかなか情緒があってヨロシイ。

シナリオIIの中で，レベル7ほどタワーの中を通らないとちがう場所へ行けないって面はない。ボクもこのレベルにくるたびに，タワー内を行ったりきたりしてるもんなあ。そのたびごとにいちいち Lamp をつけたりしてると，けっこう Lamp の数もバカにならないもんだ。だからボクは，一度通ったタワーの中は，Lamp を使わずに歩くことにしているんだ。

デカキャラ大図鑑

シナリオIIに登場する全デカキャラを一挙に大公開／ プロのイラストレーターの横山　宏(こう)氏がデザインしただけあって，どれも迫力のある物ばかりだ。これだけの大きなキャラクターを動かす木屋さんのプログラム・テクニックもなかなかのもの。なお，このページにでているモンスター・イラストは，この本のレイアウトを担当してくださった岩井義宣氏によるものだ。かっこいいぜ!!



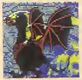


Marivoux〈マリボー〉
HP：60,000
モチーフ：カニ

Great Kraken〈グレート・クラーケン〉
ＨＰ：450,000
モチーフ：イカ

Peluton〈ペリュトン〉
ＨＰ：150,000
モチーフ：鳥









Lamp をつけないと，基本的にタワー内の迷宮はまっ暗。でもねえ，目には見えなくても道はちゃんとあるんだから自分で作ったマップを見ながら歩いていけば，必ずぬけられるはずなんだヨ。

ちりも積もれば山となる，安い Lamp とは言え，なくなったら困るからね。キミもおばけ屋敷のノリで，まっ暗なタワー内を歩き回ってみるのはいかがかな？

LEVEL9

●恐るべきパラレルワールド!!

ボクも，ザナドゥとシナリオIIですでに計17面のマップを書いてきたことになる。しかし，かつてこんなに難解な面があっただろうか？　いや，絶対になかったはずだ——なんて真剣に弁論大会しちゃいたくなるくらい，シナリオIIのレベル９は赤丸つきの(難)面。

基本的にはまったく同じ構造の世界が二つ平行にならんでいるパラレルワールドなんだけど，その両世界間を行ったりきたりするためのワープがじつに奇々怪々の魔可不思議(まかふしぎ)。ワープゾーンの場所がわかっていても，ワープした先がどちらの世界だかまったくわからない。そこでショップに行って確認しようとすると（ショップが両世界を区別するための最大の手がかりなんだよね），確認しに行く間にまたワープさせられちゃったりして，もう頭はパニック！

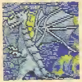


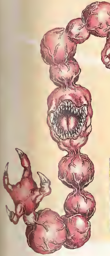


Zschokke〈チョッカー〉
ＨＰ：600,000
モチーフ：イモ虫

White Dragon〈ホワイト・ドラゴン〉
ＨＰ：800,000
モチーフ：ＲＰＧでおなじみのホワイト・ドラゴン







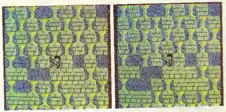


Borges〈ボルゲス〉
ＨＰ：1,000,000
モチーフ：ファンタジーゾーンの４面のデカキャラ

もういっぽうの世界のまるっきり同じ場所にワープさせられても，こっちにはワープしたかどうかなんて全然わからないもんね。でも，ボクとしてもいつまでも木屋さんのワナにハマッているわけにはいかない。反撃開始！

まずボクが思いついたのが，Mattock＋Silver‐Rose を使って目印をつける方法。これは AVG で四次元迷路をマッピングするときのマーキングというテクニックから思いついたんだけど，ようするにそれぞれの世界の要所を Mattock で掘るときにちがう掘りかたをしたわけなんだ。そこさえ見れば，どちらの世界か一目瞭然。

その他にも，Silver‐Rose を空間に置いて目印にするとか，例によって Winged‐boots＋Mantle で飛び回るとか，ありとあらゆるテクニックを駆使してこのレベルのマップを完成させた。その結果ようやくわかったんだけど，このレベルではワープ地点とワープ先さえしっかり把握(はあく)していれば，何のアイテムも使わずにすべての場所を歩き回ることができるようだ。だけど，実際問題としてそれは非常に難しいから，ボクは適当な数か所を Mattock で壊してしまった。とにかく，それぞれの世界にあるタワー計四つに入って，どちらの世界にどのケイブがあるかってことさえわかっていればいいんだもんね。なかなか高度なトリックの使われたレベルだぜ！（なかには，このレベルがパラレル・ワールドだってことにも気づかずにゲームを解き終えちゃう人もいるんだろうな。悲しいっ!!）



こんなふうに Mattock の掘りかたを区別した。これなら見わけがつくよね。

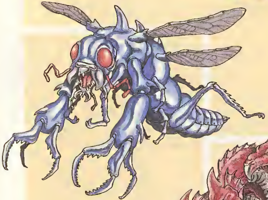
Red Dragon〈レッド・ドラゴン〉

ＨＰ：1,200,000

モチーフ：ＲＰＧでおなじみのレッド・ドラゴン







Guin〈グイン〉

ＨＰ：1,400,000

モチーフ：ナウシカの巨神兵





Hydra〈ヒドラ〉

ＨＰ：1,600,000

モチーフ：ＲＰＧでおなじみのヒドラ



●ウィザード・レベルを上げろ!!

さすがにレベル９で戦うようにもなると，マイキャラのファイター・レベルは申し分ないくらい高くなってきた。すでにレベル15の Lord，最強の Master-Lord になるまでに，あとたったの１レベルだ。ところが，それに反して，ウィザード・レベルのほうはどうも遅れ気味。

まあ，戦闘時には，相手の持っているアイテムを手に入れるためについつい魔法を使わずに戦ってしまうから，しかたがないと言えばしかたがないんだけどね。よーし，これからは意識的にウィザード・レベルを上げるようにするゾ！

さて，ボクがどうやって敵の持っているアイテムを得ながらウィザード・レベルをかせいだかというと，それには２パターンある。

まずＡパターンが，Death を使ってモンスターを最後の一匹を残してすべて倒して，残った１匹だけ体当たりで倒しちゃうという方法。これならアイテムも手に入るし，ウィザード・レベルも効率良く上がっていく。でも，コレッてめんどうくさいんだよね。いちいち Death を誘導しなくちゃいけないし。

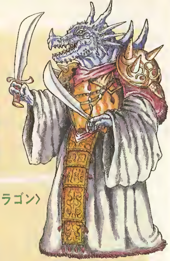
そこで不精（ぶしょう）な人におすすめできるのが，Ｂパターン。知ってる人は知ってると思うけど，一部隊全部が均等の Gold か Food を持っている場合は，その金額（または食料の量）ってのは，ピタッとキリのいい数字になっているんだよね。たとえば，800Gold とか，1,200Food とか……。だからモンスターと戦うときには，とりあえず１匹倒してみて，そのあとにでる宝箱を開けてみちゃう。その中に入っている Gold（または Food）がキリのいい数字だったら，その部隊は最終的に Gold（または Food）しか持っていないわけだから，Deg 系の魔法，Deg-Tilte などで全滅させちゃえばい い。で，もしもキリの良くない数字（12Gold とか128Food とか）だったら，地道にＡパターンで戦っていくーこれぐらいの機転が必要だね。

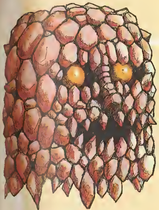
Buzzati〈ブッツァティ〉

ＨＰ：1,800,000

モチーフ：特になし。ドラゴンに仕える神官をイメージしたオリジナルキャラ







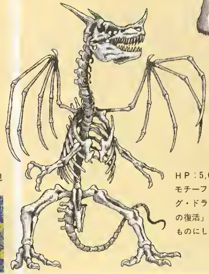
Boiardo〈ボイアルド〉

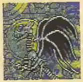
ＨＰ：2,000,000

モチーフ：特になし。岩の質量感を表現したかったとのこと。



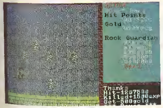
King Dragon〈キング・ドラゴン〉





ＨＰ：5,000,000

モチーフ：もちろん，前作のキング・ドラゴン。今回は「ドラゴンの復活」ということで，骨だけのものにした。



こういうときは，この部隊のモンスターはすべて均等なお金を持っているんだヨ。

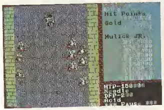
Ｂパターンを使ってレベル９ぐらいのモンスターたちと戦っていれば，ウィザード・レベルなんてわりと簡単にあがっちゃうんだヨ。

●Acidをムダ使いしてしまった人たちへ

何度も言うようだけど，Acid は今回のゲームのキーポイントとなるアイテムだ。ムダ使いをしちゃうと，あとのほうのレベルでどんなワナに引っかかってしまうか，考えただけでもオソロシイ（最悪の場合は，ゲームをはじめからやり直すハメになっちゃうかもしれないものね）。

しかし，あの天才プログラマーと呼ばれた木屋さんもさすが人の子，そういう人たちの救済策（きゅうさいさく）をちゃんと用意していてくれたんだ。その救済策ってのが，レベル９の Mulick というモンスター。

コイツを３回倒すと，４回目に Mulick Jr. というモンスターがでてくる（Jr.というと，『ロマンシア』を思いだすなあ）。何を隠そう，この Mulick Jr.はカルマキャラなんだ



Mulick Jr.は，カルマキャラだけど Acid を持ってるゾ!!

全アイテム・カタログ

シナリオIIでは，前作にない新アイテムが四つ追加された。それほど実用性のなかったBalance, Ruby, Br. Potion, Bottleの四つがなくなり，Silver-Rose, Acid, Ladder, Crossの四つが代わりに入ってきたわけだ。これらを使いこなさないと，シナリオIIを解き終えることはできないゾ！

☆マジック・アイテム

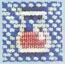
(A) Spectacles〈スペクタクルズ〉

敵の攻撃力，防御力，使用する魔法，持ち物などのデータを調べることができる。敵との戦闘モードに入っていないときでも，魔法のように誘導して使うことが可能。



(B) Red Potion〈レッド・ポーション〉

ヒット・ポイントをある程度，または完全に回復させる。その回復量は，WISのパラメータと，Red Potionの熟練度により決まる。戦闘中に使用することもできる。



(C) Lamp〈ランプ〉

暗い塔内を照らしだす。1度タワーの外へでると，その効力は切れてしまう。何個かまとめて使いだめしておくことも可能。



(D) Black Onyx〈ブラック・オニキス〉

つぎのレベルへワープすることができる。シナリオIIでは，自分のいるレベル数を確認したいときに使うと便利。



(E) Fire Crystal〈ファイアー・クリスタル〉

前のレベルへワープダウンすることができる。Black Onyxと逆の働きをするアイテム。



(F) Mattock〈マトック〉

足元の地面（左下，真下，右下）を掘ることができる。ただし，シナリオIIでは，人面石だけしか掘れない。



(G) Hourglass〈アワーグラス〉

敵の動きを一定時間止める。Deathの魔法を使ってくるモンスターなどに有効。



(H) Winged-boots〈ウィングド・ブーツ〉

一定時間，空を飛べるようになる。Mantleと併用すれば，ほとんど自由にそのレベル内を冒険できるようになる。



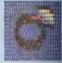
(I) Mantle〈マントル〉

一定時間，壁を通り抜けることができるようになる。ただし，シナリオIIでは，タワー内では効果なし。



(J) Demons Ring〈デーモンズ・リング〉

一定時間，自分の姿を透明にして，敵からの攻撃を受けないようにする。Hourglassと同様に，戦闘時には効果大。



(K) Silver-Rose〈シルバー・ローズ〉

自分の向いている方向に人面石を出現させる。また，すでにある壁，すべり台，逆さつららなどを人面石に変えてしまうことも可。



(L) Key〈キー〉

前作のPendantと同じ役目を果たす。つまり，タワー内ならばその部屋にある鍵のかかった扉をすべて，外世界ならば自分の向いている方向の鍵のかかった扉を開けることができる。



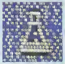
(M) Candle〈キャンドル〉

一定の時間，自分の姿をSkeletonに変えて，敵からの攻撃を受けないようにする。ただし，こちらからも攻撃することはできない（ここがDemons Ringとのちがい）が，魔法を使うことは可能。



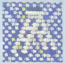
(N) Acid〈アシッド〉

タワー内で，自分のいる部屋の4方向すべての壁を溶かして，道を作りだす。これがないと隠し部屋に入れない。



(O) Ladder〈ラダー〉

自分の向いている方向に1ブロック分のハシゴを出現させる。これを使うと，行けなかった場所に行けるようになることもしばしば。



(P) Mirror〈ミラー〉

一定時間，自分のAGL（敏捷さ）を上げる。その間は自分の移動スピードが速くなり，攻撃が当たる確率も高くなる。



(Q) Cross〈クロス〉

一定時間，自分のCHR（カリスマ）を上げる。しかし，それだけなら前作のBottleと同じ。他にもきっと何か使い道があるはずなのだが……。



☆その他のアイテム

・Magic Glove〈マジック・グラブ〉

そのときに装備している武器の熟練度を10アップさせる。



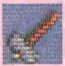
・Rod〈ロッド〉

そのときに装備している魔法の熟練度を10アップさせる。



・Hammer〈ハンマー〉

STR（腕力）を10アップさせる。



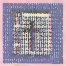
・Pendant〈ペンダント〉

INT（教養）を10アップさせる。



・Holy Bible〈ホーリー・バイブル〉

WIS（知恵）を10アップさせる。



・Boots〈ブーツ〉

DEX（器用さ）を10アップさせる。



・Crystal〈クリスタル〉

MGR（魔法に対する抵抗力）を10アップさせる。



・Mushroom〈マッシュルーム〉

Max HP（ヒット・ポイントの最大値）をアップさせる。



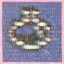
・Elixir〈エリクサー〉

これを持っていると，1個につき1度だけ生き返ることができるようになる。前作ではゲーム開始時に三つ持っていたが，今回はゼロ。



・Black Potion〈ブラック・ポーション〉

ヒット・ポイントを半分に減らす。シナリオIIではこのアイテムに2種類あって，KRM（カルマ）を減らしてくれる物とそうでない物とがある。



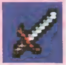
・Crown〈クラウン〉

王冠。これを四つ集めると……。



・Sword〈スウォード〉

ときどきタワー内に落ちている武器。どの武器なのかは，取ってみるまでわからない。



・Spear〈スピアー〉

Swordと同じく，タワー内に落ちている武器だが，こちらはヤリの系列。Spear, Lance, Halberd, Disrupt-Maceのどれか。



・Armor〈アーマー〉

ときどきタワー内に落ちているヨロイ。どのヨロイなのかは，取ってみるまでわからない。



・Axe〈アックス〉

Swordと同じく，タワー内に落ちている武器だが，こちらはオノの系列。Hand-Axe, Battle-Axe, ＋2Battle-Axeのどれか。



・Shield〈シールド〉

ときどきタワー内に落ちているシールド。これまた，どのシールドなのかは，取ってみるまでわからない。グラフィックは，Large-ShieldとSmall-Shieldの2パターンある。



けど、Acidを所有している貴重なモンスターなのだ！ Acidをムダ使いしてしまった人は，もうなりふりかまわずコイツを倒すしかない。そのあと泣きながらカルマを下げる作業なんて，ボクの知ったこっちゃないぜ！（ボクはこの時点でAcidはひとつしか使用していないから，たぶん大丈夫だろう!?）

●待望のBattle-Suits装着!!

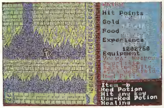
外世界がパラレルワールドだったのと同じように，レベル9のタワー内も，パラレルワールド。まるっきり同じ部屋構成で，似たような配置のモンスターがズラッとならんでいる。まあ，取りたてて変わったこともなくマッピングが終わっちゃったんだけど，部屋数を数えてみると62。やっぱりあるんですねえ，隠し部屋が。

でも，このレベルの隠し部屋は，もうミエミエ。だってそれぞれの大タワーに，ポッカリとひと部屋分，ヌケているところがあるんだもんね。さっそくAcidを使って侵入してみるか。

ここでレベル7のところでのボクのアドバイスを覚えていたキミ，キミはエライ！ そう，隠し部屋に入るときは必ずデータ・ディスクをコピーしてから入るんだよね。しっかりとコピーしてからAcidを使い，ひとつめの隠し部屋に突入！

するとでてきたのは，もうおなじみのZschokke。エイッと倒すと，あとの部屋にはMattock 2本とVorpal-Weaponが落ちていた。たしかにVorpal-Weaponはスゴイ武器だけど，すでに装備しているボクには無用の長物。ボクが欲しいのはあとはCrownとBattle-Suits，それにDragon Slayerだけなのだ！

てなわけで，再度元のデータ・ディスクをコピーし直して，もうひとつの隠し部屋に入る！ そこで登場したのは，これまたおなじみのBuzzati。一撃で撃破すると，隠し部屋の中には数々のアイテムとともにBattle-Suitsが!!



Battle-Suitsを装着！ これでアーマー・シールドともに最強になったぜ！

さっそくBattle-Suitsを装着!! よーし，今度こそ心おきなく，例の方法でアーマーの熟練度を上げることができる！

ザナドゥ&シナリオII ㊙データリスト

このゲームに関する数値的なデータを一挙に大公開!! しかも，それぞれの品物について，前作でCHRが50のときの値段と，シナリオIIでの各ショップでの値段をならべて掲載してみた。これを見れば，どのショップでその品物を買うのが一番得なのか，一発でわかる！　シナリオIIを解くのに欠かせないデータリストだぜっ!!

●アイテム一覧表について

アイテムはあまりにもたくさんのショップで売っているので，ショップ名は省略して各レベルごとの売り値だけを記入してみた。売ってないアイテムが多いなあ。

●ランクアップに必要な経験値一覧表

必要な経験値	ファイターの名前	ランク	ウィザードの名前	必要な経験値
0	Novice Fighter	0	Novice Wizard	
3,000	Aspirant	1	Initiate	
10,000	Battler	2	Trickster	2,000
20,000	Fighter	3	Prestdegitat	5,000
30,000	Adept	4	Evoker	11,000
50,000	Chevalier	5	Conjurer	17,000
75,000	Veteran	6	Theurgist	30,000
100,000	Warrior	7	Thaumaturgist	59,000
150,000	Swordman	8	Magician	75,000
200,000	Hero	9	Phantasmist	107,000
250,000	Swashbuckler	10	Enchanter	139,000
400,000	Myrmidon	11	Warlock	203,000
600,000	Champion	12	Sorcerer	267,000
800,000	Super-Hero	13	Necromancer	395,000
1,000,000	Paladin	14	Illusionist	683,000
1,250,000	Lord	15	Wizard-Lv 15	811,000
1,500,000	Master-Lord	16	Master-Wizard	1,067,000
				1,230,000

●武器一覧表

名前	攻撃力	前作での値段	シナリオII各ショップでの値段
Dagger	300	300	①Jim's Shop(400)①Barnard's Shop(300)
Short-Sword	500	500	①Jim's Shop(600)①Barnard's Shop(500)④Nero's Shop(600)
Spear	1,000	1,000	④Nero's Shop(1200)③Sabsu's Weapon Shop(100)
Hand-Axe	1,500	1,500	④Nero's Shop(1600)③Sabsu's Weapon Shop(1500)⑤Isabel's(1500)
Long-Sword	2,500	2,500	⑤Isabel's(2700)②Huxley's Weapon Shop(2500)
Battle-Axe	5,000	5,000	⑤Isabel's(5900)②Huxley's Weapon Shop(5200)⑦San Jorge(5000)
Broad-Sword	7,500	7,500	②Huxley's Weapon Shop(7800)⑦San Jorge(7800)
Heavy-Spear	10,000	10,000	⑥Beal's Weapon(15000) ⑦San Jorge(12000)
Lance	12,500	12,500	⑦San Jorge(15000)⑩Felix's(12000)
Halberd	25,000	25,000	⑥Beal's Weapon(30000)⑩Felix's(25000)
+2Battle-Axe	50,000	50,000	⑥Beal's Weapon(70000)⑩Felix's(50000)
Giant-Slayer	75,000	75,000	⑩Felix's(75000)⑧Mendoya's(75000)
Luck-Blade	100,000	100,000	
Murasame Blade	150,000	150,000	
Disrupt-Mace	300,000	300,000	⑧Mendoya's(300000)
Vorpal-Weapon	500,000	500,000	①Kelly's Shop(500000)⑧Mendoya's(500000)
Dragon-Slayer	10,000	1,000,000	

●アイテム一覧表

	名前	シナリオII各ショップでの値段
A	Spectacles	①100④100⑤300②100⑦300
B	Red Potion	①200, 300④300③300⑤500, 1000⑦1000⑩2000⑧2500
C	Lamp	①300, 400④400③400⑤500, 700②300⑦800⑩1000
O	Black Onyx	
E	Fire Crystal	
F	Mattock	③J&J Furniture Shop(10000)
G	Hourglass	③J&J Furniture Shop(80000)
H	Winged-boots	③Nannar(80000)
!	Mantle	
J	Demons Ring	① Jyo's Shop(50000)
K	Silver-Rose	
L	Key	①100, 200④200, 300③200, 500⑤400, 1500②200⑩900
M	Candle	①500④500③600⑤1000②500⑦900
N	Acid	
O	Ladder	
P	Mirror	①Jyo's Shop(10000)
Q	Cross	

●魔法一覧表

	名前	攻撃力	前作での値段	シナリオII各ショップでの値段
A	Needle	200	100	①Falcom(100)
B	Deg-Needle	200	500	①Falcom(500)④Scott's Magic Shop(500)
C	Mittar	1,000	1,000	①Falcom(1000)④Scott's Magic Shop(1100)③Nannar(1000)
O	Oeluge	2,000	2,000	④Scott's Magic Shop(2200)③Nannar(2000)
E	Fire	2,000	2,000	④Scott's Magic Shop(2200)⑤Salammdo's Magic Shop(3000)②Messlina's Magic Shop(2000)
F	Oeg-Mittar	1,000	5,000	③Nannar(5000)②Messlina's Magic Shop(5000)⑦Macond's(7000)
G	Thunder	S,000	5,000	⑤Salammdo's Magic Shop(7000)⑦Macond's(7000)
H	Poison	10,000	10,000	②Messlina's Magic Shop(10000)⑥Mancy's(12000)⑩Arcos's(10000)
I	Oeg-Deluge	2,000	10,000	⑥Mancy's(14000)⑩Arcos's(10000)
J	Deg-File	2,000	10,000	⑦Macond's(12000)⑩Arcos's(10000)
K	Corrosion	25,000	25,000	⑦Macond's(28000)⑩Arcos's(2S000)
L	Oeg-Thunder	5,000	25,000	⑥Mancy's(28000)
M	Tilte	50,000	50,000	
N	Deg-Poison	10,000	50,000	
O	Oeg-Corrosion	25,000	12S,000	
P	Deg-Tilte	50,000	250,000	①Jyo's Shop(400000)
Q	Death	150,000	250,000	①Falcom(500000)

●ヨロイ一覧表

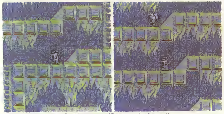
	名前	防御力	前作での値段	シナリオII各ショップでの値段
A	Cloth	100	100	[illegible]s Shop(100)①Barnard'sShop(100)
B	Leather-Armor	200	500	[illegible]s Shop(600)①Barnard's Shop(500)①Nekhbet(500)[illegible]s Shop(600)
C	Padded-Mail	300	1,[illegible]	[illegible]s Shop(1200)①Barnard's Shop(1000)①Nekhbet[illegible]④Nero's Shop(1100)
D	Studded-Mail	500	2,[illegible]	[illegible]s Shop(2100)③Shay's Armor Shop(600)
E	Ring-Mail	700	3,[illegible]	[illegible]s Shop(3100)③Shay's Armor Shop(800)⑤Vork's(1800)
F	Scale-Armor	1,500	5,[illegible]	[illegible]s Armor Shop(1700)⑤Vork's(2800)②Huxley's [illegible]pon Shop(5200)
G	Chain-Mail	2,000	[illegible]	[illegible](6000)②Huxley's Weapon Shop(7500)⑦Perla's(7800)
H	Splint-Mail	2,500	8,[illegible]	[illegible]s Weapon Shop(8500)⑥San Juan(9000)⑦Perla's(8000)
!	Banded-Armor	3,500	10,[illegible]	[illegible] Juan(12000)⑦Perla's(10000)
J	Half-Plate	5,000	20,[illegible]	[illegible] Juan(2400)⑨Coral(21000)⑨Marineve(21000)[illegible]ncisco(22000)
K	Full-Plate	10,000	40,[illegible]	[illegible]ral(42000)⑨Marineve(42000)⑩Francisco(44000)
L	+2Leather	20,000	50,[illegible]	[illegible] Juan(60000)⑨Coral(53000)⑨Marineve(53000)
M	Reflex	30,000	75,[illegible]	[illegible] Juan(85000)
N	+2Ring-Mail	50,000	100,[illegible]	[illegible]ncisco(120000)
O	+2Full-Plate	75,000	150,[illegible]	[illegible]ral(160000)⑨Marineve(160000)
P	+2Reflex	100,000	200,[illegible]	[illegible]y's Shop(300000)
Q	Battle-Suits	200,000	500,[illegible]	

●シールド一覧表

	名前	防御力	前作での値段	シナリオII各ショップでの値段
A	Gloves	100	100	①Jim's Shop(100)①Barnard's Shop(100)
B	Small-Shield	200	400	①Jim's Shop(500)①Barnard's Shop(400)①Nekhbet(400)①Bob's Shield(500)④Nero's Shop(500)③Nye Brothers Shop(500)
C	Large-Shield	500	1,000	④Nero's Shop(1100)
D	+1Small-Shield	1,500	2,500	①Bob's Shield(2800)①Nekhbet(2500)④Nero's Shop(2600)③Nye Brothers Shop(1500)⑤Volk's(3800)
E	+1Large-Shield	2,000	S,000	⑤Vork's(6000)
F	+2Small-Shield	2,500	5,000	①Nekhbet(5000)③Nye Brothers Shop(2500)②Huxley's Weapon Shop(5200)
G	+2Large-Shield	5,000	10,000	⑤Vork's(8000)⑥Merlin's(12000)⑦Bekla's(10000)
H	+3Small-Shield	3,000	10,000	⑥Beal's Weapon(4000)⑥Merlin's(14000)②Huxley's Weapon Shop(10000)⑩Francisco(12000)
I	+3Large-Shield	7,500	15,000	⑦Bekla's(15000)⑩Francisco(17000)
J	+4Small-Shield	6,000	15,000	⑥Beal's Weapon(7000)⑥Merlin's(20000)⑨Villa(17000)⑨Cristal(17000)
K	+4Large-Shield	10,000	25,000	⑩Francisco(27000)⑨Villa(26000)⑨Cristal(26000)
L	+5Small-Shield	12,500	25,000	
M	+5Large-Shield	25,000	50,000	
N	+6Small-Shield	20,000	50,000	
O	+6Large-Shield	60,000	100,000	⑨Villa(120000)⑨Cristal(120000)
P	+7Small-Shield	50,000	100,000	
Q	+7Large-Shield	125,000	250,000	①Kelly's Shop(350000)

LEVEL10

●謎の巨大ピラミッド！



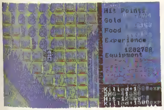
左が二段ジャンプで越えられる場所で，右がその逆。似ているからダマされないように。

レベル9から一方通行でやってきたレベル10。ホントにますます複雑な構造になってきた。ななめ二段ジャンプが使えそうで使えないところがあったり，迷路のようにT字型ブロックが入り組んでいたり，さらには降りると袋小路になっていてハマッちゃうすべり台があったり，もちろんワープも……。

でもボクとしては，このレベルのマッピングはわりと楽しくできたんだよね。だって，下のほうにドーンとあるピラミッドがなかなかカッコイイんだもん。ザナドゥ&シナリオIIの中で，これほどデザインの素晴らしい面はなかったんじゃないかな。

そういえば，レベル9にあったConcordiaってショップの中に，ピラミッドがどうのこうのって書いてあったっけ。なになに，「ピラミッドの入口は，右下のほうにある」って？ そんな情報は，キチンとマッピングしてるボクには必要ない!!　だけど，その右下の入口へどうやって行くのかがちょっと問題なんだよね。

Winged-bootsを使って飛んでいく，コレが一番手っとり早いんだけど，もしも何回もピラミッドにでたり入ったりしなきゃいけなかったら，そのたびごとにWinged-bootsを使うのはもったいない。やっぱり，ピラミッドの先端の近くにある人面石三つをMattockで壊して，すべり降りていくしかなさそうだ。そうしておけば，道のりはちょっとめんどうくさいけど，マジック・アイテムを使わずにいつでもピラミッド内に入れるもんね。そろそろレベル3のJ&J　Furniture ShopでMattockも補給しておいたほうがいいかな。



この下の三つの人面石を壊せば，ピラミッドの中へ入る道が開けるゾ!!

それから，これはいまだによくわからないんだけど，レベル10では，ひとつのモンスターが3か所に設定されているようだ。ふつうのレベルでは，2か所×4回で計8回ひとつのモンスターと戦えるんだけど，このレベルは3か所×4回の計12回。まあ，3か所に設定されてるからってべつにどうってことはないんだけど，モンスターのデータ表を作るときにちょっととまどっちゃってね。ひょっとして，3か所に設定されているモンスターがいるかわりに，1か所にしか設定されていないモンスターもいるのでは？ ウ～ン，謎は深い!!

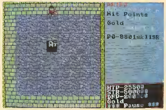
●ピラミッドの奥地にCrownを見た！

レベル10のタワー内はべつにどうってことなかった。思ったとおり，ピラミッドの中にタワーの入口があったし，迷宮は素直に8×8の形にまとまってくれたし。唯一の変わったことといえば，Boiardoというデカキャラがでてきたことぐらい。顔面じゃなくて岩面のモンスターなんだけど，とってもコメディ。ヒット・ポイント2,000,000での

シナリオII㊙情報局

ベーマガ編集部に毎日山のように送られてくる㊙のハガキ，その中でも特に多いのが，このシナリオIIに関する㊙情報だ。ここでは，そうした㊙情報の中から，これはスゴイ！と思われるものを厳選して一挙にご紹介しよう。これでキミもシナリオIIのスペシャリストだぜっ！

●文字モンスターと戦える！



PC-8801mkII SRというモンスターを発見!! わが愛機をこんなところで倒したくないなあ。

なんと，シナリオIIに隠れキャラがいたゾ！ 見つけかたはカンタン。キャラクター設定のあと，魔法のアイテムショップに行き，Mantleを買う。そして，最初のケイブをぬけたところにある，「AディスクとDディスクを入れかえリセットしてください」という文字にMantleを使ってつっこむと，戦闘することができるのだ。以下がその敵キャラのデータ。



PC-8801mkIISR
Hit Point :25,500
Strength :500,000
Defend :200,000
持ち物 :2,550Food



PC-9801VM2mkII
Hit Point :25 500
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物 Ruby



X1/C/F/Turbo
Hit Point:25,500
Strength:500,000
Defend:100
持ち物 30Food



FM-7/77/AV
Hit Point:10,000
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物 2,550Gold



PC-8801/mkII
Hit Point:200,000
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物:Ruby



PC-9801U2/UV
Hit Point:2,000
Strength:Death
Defend:100
持ち物 2,550Gold



PC-9801F/VF
Hit Point:200,000
Strength:500,000
Defend:200,000
持ち物 30Food

〔埼玉県大宮市・岩崎正則16歳〕

山下：これはもう有名なお話。アイテム・ショップでMantleと一緒にDemons RingやRubyを買いこんでおくと倒すことができるんだよね。で，これ以外にもちがう名前の文字キャラがいることが続々と確認されている。福島県石川郡の近内寿樹クンのレポートによると，以下のような名前の文字キャラが存在しているそうだ。

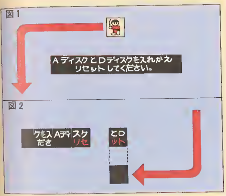
MSX　　Kouich.H
Apple IIC　　Computer
XANADU　　X1C
SONY　　F Computer
NEC　　FM-8
PC-6001mkIISR　　Falcom....
National　　FUJITU
SHARP

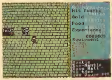
——まだまだ謎は深い。

●いきなりVorpal-Weaponが手に入るっ！

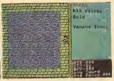
シナリオIIで最初にあのVorpal-Weaponを手に入れる方法を見つけたのでレポートします。

まずトレーニングを済ませてアイテム・ショップに行き，Mantleを3～4個ぐらい買っておきます。それからケイブに入ると，例の「Aディスクと……」という文字がでるので，そこでMantleを装備して，図1のように下に行きます。そしてしばらく行くと，さっきとはちょっとちがった文字ブロックがでてくるのですが，その一番右の文字ブロックの2ブロック分下のところに，Yamane Tomooという透明のモンスターがいるのです（図2）！ コイツはとても弱いのですが，倒すとあのあこがれのVorpal-Weaponが手に入ります。





ヤヤッ！ さっきとはちょっとちがうブロックが現れたゾ!!

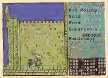


透明のモンスター，Yamane Tomooと遭遇！ コイツはVorpal-Weaponを持っているのだ!!

しかし，これで安心してはいけません。そのままセーブをしたり，戦闘モードからぬけでたりすると，あとで暴走してしまいます。ここで㊙テク。Mantleの効果が切れないうちに戦闘画面のまわりの壁に体をくいこませてCTRL+Qでセーブします。これでDディスクでゲームをはじめると，無事にレベル1の下のほうからゲームをはじめることができ，Mantleさえあまっていれば本来のスタート地点へもどることもできるのです。ちなみに，ボクの機械はPC-8801mkIIFRです。

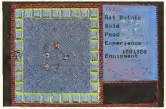
〔埼玉県浦和市・石崎磨己16歳〕

●超邪道マッピング術



隠れネームで準最強キャラに！ しかし，インチキをしたヤツはあとで泣きを見ることに……。

①まず王様の前で名前を入れるとき「@Yoshio.Kiya@」という名前にすると，いきなり6,000,000Goldもらえてしまう。このお金で各属性値を全部100に鍛え，地下のアイテム・ショップでBlack OnyxとFire Crystalを各10個以上，それにWinged-bootsやMantleなどをできるだけたくさん買いこむ。とくにBalance,Ruby,Br.Potionなどは買いすぎるくらい買っておく。というのは，それらはシナリオIIの世界に行くとちゃんとAcid,



Guinを倒してCrownを発見！ これでCrown四つがそろった!!

は，今までのデカキャラの中で最強なのかな。まっ，適当に遊んであげたから，彼も静かに成仏(じょうぶつ)してくれることだろう。

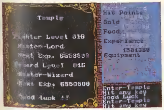
そうそう，四つめのCrownを見つけたことも書いておかなくちゃ。これで残る主要アイテムは，Dragon Slayerだけとなった。それも，最後のレベル8にあると考えてまずまちがいないだろう。ガルシスの姿がおぼろげに見えてきたぜっ！

●早くも最高ランクのキャラに！

レベル10で戦いを終えたところで，左下のケイブからレベル7にもどり，ちょこっとテンプルに寄ってみた。するとすると，一気にファイター・レベルが1，ウィザード・レベルが2上がって，どちらも最高のMaster-LordとMaster-Wizardになってしまったのだ。

まだ1面（本当は2面なんだけど）残っているというのに，こんなに早く最強キャラになっちゃっていいんだろうか？ シナリオIIのゲームバランスがちょっとアマイのか，はたまたボクがあまりにもムダなくモンスターを倒してきたためなのか，どっちにしろ，最高ランクになったのはウレシイことだもん，余計なことは考えるまい。

だけど，ここでひとつだけ気になったのは，最高ランクになったというのに，「Next Exp.：6,553,500」という表示がでたってこと。きっと，もう1ランク上がると，何かが起こるにちがいない。But，経験値6,553,500なんて，ほとんど不可能な数字。ゲームを解き終えたあとで考えてみると最初から最後まですべてのモンスターを剣（または魔法）だけで倒していれば，ひょっとしたらギリギリで到達できるかもしれない。読者のみなさんの中で，もしランク17にになれたって人がいたら，ぜひレポートしてくださいネ。



最高ランクになったのに，まわ「Next Exp」の表示が!! はたして，レベル17はあるのか？

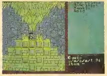
LEVEL8

●シナリオIIの集大成，レベル8

さあ，とうとう最後のレベルにやってきた。前作では，King Dragonはレベル9にいたから，今回はレベル8ってわけか？

それにしても，このレベルもマッピングが難しい（なんかレベルが進むごとに同じセリフを言ってるようだけど……）。なにしろ，レベル7からケイブをくぐってくると，いきなり壁の中にいるんだもの。Silver-Rose+Mattockをビシバシと使って，道を切り開いていくっきゃない。その他にも，Ladderを使えばラクになる場所，加速ジャンプをしてぬけなければ行けない場所，エトセトラ。シナリオIIをやりこんでいればやりこんでいるほど，このレベルの適切なクリアのしかたが見えてくる。かめばかむほど味がでるスルメイカのような，奥の深いレベルってワケだ。

Silver-Rose などの新アイテムに変わっているからだ。



ホラね，魔法のアイテムショップでRubyを買っておくと，シナリオIIではAcidになってくれるんだ。

②シナリオIIがスタートしたら,Winged-bootsとMantleを使いまくってどんどんマップを作っていく。各レベル間の移動はケイブを使わず， Black Onyx か Fire Crystal を使ったほうが順に進むのでラク。

●注意……このマッピング用キャラクター(？)は，一度でも電源を切ったりリセットしたりすると，再びゲームをはじめようとしたときにインチキ・キャラクターとしてチェックされて，いきなり死んでしまう。したがって，この作業は時間があり余っているときに一気にやってしまわなければならない。また，前作では最強の名前だった「DS　］［–MASTER」は，スタートと同時にチェックされてしまうので使えない（すべてPC88SR版にて確認)。

〔福岡県福岡市・杉山太郎20歳〕

●隠れミュージック発見!!

PART 1：まず，PC88SR版の電源を入れ，ディスクのランプがつく前に[S]キーを押します。そしてロードが終わったら（画面には何も表示されていませんが)，2～3秒待ってから[S]をはなします。すると，暗いBGMが流れて，オープニングがはじまります。ちなみに，この音楽はPC88mkII版のオープニング・ミュージックをSR用にアレンジしたものです。

PART 2：これはちょっとややこしいのですが，まず88mkII版のEディスクでキャラクターを作ります。それで，88mkII版のDディスクでプレイしたあと,Dディスクを88SR版に入れかえてゲームをすると,BGMが変わっています（あんまり変わっとらんが……)。この状態でいろんな面に行くとかなり楽しいBGMが聞けるので，できる人はやってみてください。

〔山口県小野田市・Jin　15歳〕

●序盤戦必勝法!!

ボクはシナリオIIの序盤戦をとても有利に進める方法を見つけたので，レポートします。この方法は，例の隠しネームを使うものではありません。

①まずトレーニング・グラウンドでCHR100のキャラを作る

②魔法のアイテム・ショップで，持っている物をすべて売り,Demons Ring 11個,Mantle 2個を買う

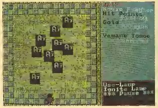
③レベル1に行ったら,Mantleを使って秘密のショップに行って Demons Ring 11個をすべて売り,225,000 goldを得る。そのお金でとなりの店で＋2 Reflexを買い，Mantleで元のところへもどる。これで完璧!!

〔山形県寒河江市・芳賀雄一郎14歳〕

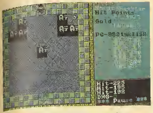
●究極のバグ面発見!!

ボクはシナリオIIの隠れキャラの変わった見つけかたを発見しましたので，そのやりかたを説明します。

①まずシナリオIIのキャラで，レベル1のどのタワーでもいいから中に入り，ランプをつけずにセーブします（ただし，このときランプを装備しておくように)。



これぞ究極のバグ面!!　文句なくシナリオIIのトップ・シークレットだぜっ!!



ゲームはなおもバグりつづける。いったい，どれだけの種類の隠れモンスターがいるというのだろう？

②それから前作のAディスクでゲームをはじめ，セーブしたキャラクターをロードします。

③ゲームがはじまったら，ランプをつけます。最初の部屋はバグッていますが，必ずVorpal-Weaponが手に入るはずです。

④他の部屋にも行ってみましょう。楽しいキャラクターがたくさんいますヨ。

〔大阪府枚方市・斉藤健司13歳〕

●隠しネームを使わずに強いキャラを作る

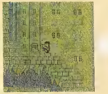
まずはふつうにキャラクターを作り，魔法のアイテム・ショップに生きます。そこで最初に持っているアイテムをすべて売り，お金をためます。そして，アイテム・ショップからでたあとに[GRAPH] +[X]を同時に押すと，キャラクターがはじめのお城のところへワープするのです!!　アイテムを売ってかせいだお金で，より一層体を鍛えなおせることは，言うまでもありません。X1版のみで確認です。

〔埼玉県東松山市・野本　好14歳〕

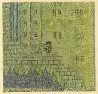
●㊮ワザPART1

これはシナリオIIの㊮ワザです。Silver－Roseというアイテムで，タワーの入口やケイブ，ショップの入口などに人面石を作り，それをMattockで壊すと，入口やケイブがあったはずの場所が何もない空間になってしまっているのです！　これを行なうと，もうその入口やケイブには入れなくなってしまいます。

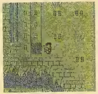
〔東京都小金井市・中山邦彦13歳〕



べつに変わったところのない，ふつうのタワーの入口。



入口の場所にSilver-Roseで人面石をだして……。



Mattockで掘ると，ひえ～，カポシッ！　もうこのタワーには入れましぇ～ん!!

●㊮ワザPART2

デカキャラと戦うときに，相手の下にうまくまわりこんで下から殺すと，デカキャラの死体の下敷きになって自分まで死んでしまいます。

〔東京都葛飾区・中村政道15歳〕

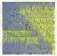
●いきなりエンディングを見る，その①

山下：これについては，じつにたくさんのみなさんからレポートをもらっている。「オープニングでタイトルマークがでたときにスペースを押し，音楽が鳴りだしたときにまたスペースを押すと，エンディングになった」というのは，北海道磯谷郡の青木　太クン。また，鹿児島県鹿児島市の中村英彦クンは，「オープニング・ミュージックが鳴りだしたときに[4]を押すとエンディングが見れる。ただし，タイミングが非常に難しい」と言う。しかし，これについての確実なやりかたはまだだれからも寄せられていない。つま

レベル6やレベル10のようなネラッた面もおもしろいけど，やっぱりこのレベルのような思考型の面にはかなわない。まさしく「シナリオIIの集大成」という名前がふさわしいんじゃないだろうか？



レベル8はこんな場所からはじまる。Silver-Roseがないとカポるゾ!!



レベル8第一の秘孔。あたっ！



レベル8の第二の秘孔。あたたたたっ！　フッ，これでレベル8の中は自由に移動できるぜっ。

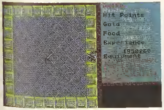


こんなところにLadderを使うのも一興。ありあまってるアイテムはどんどん使わなくっちゃ！

●伝説の聖剣,Dragon Slayer!!

話は変わるけど，日本ファルコムの一連のドラゴン・スレイヤーシリーズっていうのは，ボクにとってどれも思い出の深い作品ばかり。アクティブ・ロールプレイングという新ジャンルを見せてくれた『ドラゴン・スレイヤー』，その圧倒的なデータ量と奥の深さからボクらを圧倒してくれた『ザナドゥ』，まさに超難解という名がふさわしい『ロマンシア』，そしてひとつのRPGの究極に近い姿を見せてくれたこの『シナリオII』——どの作品も，ストーリーこそ直接のつながりはないものの，主人公のデザインと最後の敵がドラゴンというあたりでシリーズとしてのイメージをたもってくれた。そして，そのシリーズ名にもなっている最後の武器，Dragon Slayerが，このレベル8に隠されているのだ（ウ～ン，強引な話の持っていきかた)！

レベル8の五つのタワー内をめぐりめぐってわかったのが，どうやらこのレベルのタワー内には，14部屋にもわたる隠し部屋があるらしいってこと。これはザナドゥ・シリーズ史上，空前の広さの隠し部屋だ！　例によってデータディスクをコピーしておいて，よーし，いよいよ6個もためておいたAcidの出番がきたぜっ！



ついに見つけたゾ，King Dragonの天敵，Dragon Slayerだっ!!

でも，思ったほどAcidを使う必要はなかった。隠し部屋の中で1個補給できたし，結局使ったのは3個だけ。二重の隠し部屋さえわかっちゃえば，それほど苦労せずにDragon Slayerを見つけられるってワケなんだな。だけどDragon Slayerを手に入れてからが，またけっこうめんどうくさい。そう，今までに残しておいたタワー内のMagic Gloveを回収しなくちゃいけないんだもんね。マップをたよりに地道にひと部屋ずつ回って——どうせならVorpal-Weaponの熟練度も255にしておこうかな。これでよし！

●ドラゴンのケイブの謎

レベル8のタワーをクリアしたけど，結局King Dragon“ガルシス”はどこにも見つからなかった。ヤツはいったいどこにいるんだろう？　もう1度，自分で書いたレベル1～10のマップをじっくりと見直してみると……そうか！　レベル7にあった，あのドラゴンのケイブだ!!　前に行ったときには入れなかったけど，今ならどうにかなるにちがいない。行ってやるぜ!!

期待に胸をふくらませて，レベル7の問題のケイブの前に行く。そして，力いっぱいスペース・キーを押すと……入れないっ!!　いったい，これはナゼ？　ここまでやるべきことはすべてやってきたはずなのに……。

この場面がシナリオIIの最大の謎。シナリオIIで悩んでるって人は,だいたいこの場面でひっかかってるんだよね。前作ではレベル10のタワーに入るときに，Crownを四つ持っていて，カルマがゼロであるという二つの条件を満たし

り，それほど微妙なタイミングが関係してるってことなんじゃないかな。

●いきなりエンディングを見る，その②

ボクは，あのどえらく難しいシナリオIIのエンディングを簡単に見る方法を発見しました。

①まず前作ザナドゥで，King Dragon に会って，ESCキーを押してポーズさせます

②ドライブ0に入っているディスクAをぬき，シナリオIIのディスクDを入れます。

③そして King Dragon に勝つと，なんとシナリオIIのエンディングが見れてしまうのです!!（注：これはX1版で確認しました）

〔愛知県丹羽郡・ケン坊ケン坊ケン坊14歳〕

●カルマの法則

カルマキャラを1匹倒すごとにどんどん増えて入ってしまうカルマですが，じつはこの増えかたにもある法則があります。カルマの増える量＝そのときのカルマの値＋ウィザードレベルの数＋ファイターレベルの数＋1，という公式が成り立っているのです。

〔埼玉県戸田市・飯島忠嗣？歳〕

●シナリオIIのキャラクターで前作をプレイする。

私は11月29日にやっとシナリオIIを解いた。レベル11への行き方と，King Dragon がヒット・ポイント0になっても死なないのには困ったけど……。そのあとにいろいろやって見つけた㊙をおとどけします。

①AディスクをドライブI，シナリオIIのCディスクをドライブ2にセットして，ゲームを起動します。

②すると，エラーメッセージがでるので，すかさずシナリオIIのCディスクと，前作のCディスクとを入れ変えます

③これでなんと，シナリオIIのキャラクターが前作の世界に行っているのです!!

〔鹿児島県鹿児島市・松元智宏13歳〕

●気づいたことをひとつふたつ…

シナリオIIをやっていて気づいたことをいくつか紹介します。

①前作でもそうだったけど，アイテムを持っているモンスターたちを倒すと，今自分のいるレベルがわかります。その公式はつぎのとおり。

モンスターの所有している Gold＝（そのレベル×2）の倍数

つまり，レベル3ならば，モンスターの持っている Gold は，必ず6,12,18,24……と6の倍数になるわけです。

②忘れがちだけど，シナリオIIでは戦いの最中でもアイテムのタイマーはしっかりと進んでいます。つまり，Hour-glass などを使って調子にのって戦っていると，突然モンスターが動きだす場合があるということ。これには注意!

〔石川県加賀市・ジャンボリー？歳〕

●ザナドゥ・隠れネーム一覧

山下：これまたたくさんの人からレポートがきてるんだけど，ザナドゥ＆シナリオIIには，最初のお城で入力すると何かが起こる隠れネームというのがたくさんある。ここでは，それを表にまとめてご紹介しよう。

ザナドゥ・隠れネーム一覧表

注）機種によってはできないものもある。

名前	効果
ASCII	レベル1に入るとまっ暗になる
ALU corp	名前が「PC-9801」に変わる
BOTHTEC	名前が「EGGY」に変わる
BPS	はじめのケイブに入ると，いきなりレベル10にでる
Carry lab	名前が「×××××」に変わる
dB-SOFT	名前が「FLAPY」に変わる
DS][-MASTER	武器・魔法・ヨロイ・防具をすべて2個ずつ，アイテムをすべて255個ずつ最初から持っている
Falcom	Short-SwordとDeg-Needleがもらえる
Goblin	名前が「Kawahara」に変わる
Henk	Goldが1,000になる
Humming-Bird	名前が「MAC」に変わる
HYDLIDE	HPとMax HPが0になる
Kobolt	名前が「Ishizuka」に変わる
Login	はじめのケイブに入ると，レベル2にでる
MICRO CABIN	Keyが5個もらえる
NYAN NYAN	名前が「Inoue」に変わる
NyanNyanInoue	Gold,Foodが0になる
PC-MAGAZINE	BGMがおかしくなる
POP COM	名前が「PARADIME」に変わる
SACOM	名前か「KIOSUKU」に変わる
SQUARE	名前が「Denyuu-sha」に変わる
T&E SOFT inc	Max HPが0になる
TECHNO-POLIS	一定時間Winged-boots＋Mantleを装備している
Tomoo Yamane	Goldが10 000になる
XTAL SOFT	名前が「Doku!! Doku!!」に変わる
@Yoshio Kiya @	Dragon-Slayer,Battle-Suits,Deathがもらえ，Goldも6 000 000になる
Dragon＝Slayer	「DS][-MASTER」と同じ（X1版のみ）
Lori Miyamoto	優先ランクがNovice Wizardになる
N Akiba	Lampがなくてもタワー内が明るくなる
I／O	Defendの初期設定が50になる
Thinking Rabbit	名前が「Doukeshi」に変わる



やってきました，ドラゴンのケイブ。でも，このままじゃ入れないゾ!!

ていなければいけなかった。しかし，今回のはもっと複雑。前作の条件にくわえて，さらにいくつかの条件を満たさなければいけないんだ。

まあ正直な話，このシナリオIIで謎といったらここぐらいのもの。だからホントは読者の諸君に自分で考えてもらいたいんだけど，ペーマガ本誌で連載しているレス・アベに送られてくる質問のハガキを見ていると，そうも言ってられない。なにしろ，ものスゴイ量のハガキが送られてくるのだ。そのほとんどが，「シナリオIIのドラゴンの顔の書いてあるケイブに入れませ〜ん」ってものばかり。今回はそうした人たちのために，ここでちょっとしたヒントをご紹介しておこう。

レベル8にあったかずかずのショップ，そのショップの中に書いてある文字をキミはちゃんと読んでいるかな？ ナニ，英語だからわからない？ そんなことじゃダメだって！ シナリオIIをどうしても解きたいって執念（しゅうねん）があるんなら，辞書を引いてでも訳しなさい!! ドラゴンのケイブをくぐるための条件に関する文章は，中学生程度の英語力で十分にわかるはず。それでもわからないって人は，この本のどこかに……。まあとにかく，キミの装備が大きく影響してくるのダヨ。

シナリオII・指先テクニック講座

シナリオIIでは謎やトリックが難しいばかりじゃなくて，指先のかろやかなテクニックも要求される。一見すると行けそうもない場所でも，さまざまなテクニックを駆使することによって行けちゃう場合もあるのだ。ここでは，そんなシナリオIIのかずかずの指先テクニックを，写真とともにわかりやすく説明しよう。

〔記号説明〕

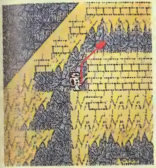
・（スタッカート）……ほんの一瞬（キャラクターが1ブロックを移動する間）だけキーを押す

・・（ダブル・スタッカート）……キャラクターが2ブロックを移動する間だけキーを押す

⌒（タイ）……そのキーをしばらく押しつづける

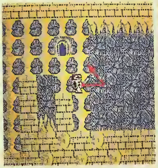
基本編〜二段ジャンプ

ザナドゥ・シリーズでは，主人公は「二段ジャンプ」という特殊なジャンプをすることができる。これは，たとえばキーを8＋7とつづけざまに押すことによって，自分の位置から2マス分だけ重力に支配されることなく自由に移動ができるということだ。このワザをマスターしないと，シナリオIIは絶対に解けないと断言してもいい。それでは，まずは基本的な二段ジャンプのテクニックをいくつか見ていこう。



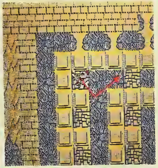
8＋9

もっとも基本的な二段ジャンプ。逆向きのときは，8＋7でOK。



6＋7

レベル1でいきなり要求されるテク。2回目のジャンプは1回目のジャンプと関係ない方向に飛べるという特性を十分に利用している。

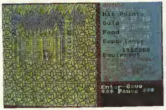


3＋9

レベル5で欠かせない必殺テク。シナリオIIでもっともひんぱんに使うことになるゾ！

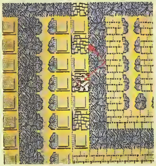
LEVEL11

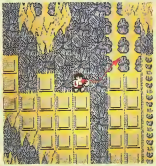
●究極のファイナル・ステージ!!

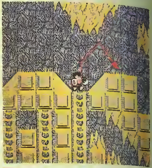


ジャーン!! これがレベル11のスタート画面だ!! この不思議な模様の壁は，Mantle じゃ通れない。

四苦八苦してドラゴンのケイブをくぐると，そこは見たこともない不思議な世界。そう，ここがシナリオIIのラスト・ステージ，レベル11なのだ！ 前作と同じ2枚組なのに，1面分多く入っているとは……。きっとショップのグラフィック・データが入っていたメモリに，レベル11のデ







9 + 7
このテクは前作にもでてきた。一見するとのぼれそうもないところでも，このとおり。

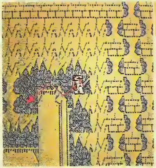
6 + 9
このワザはけっこうタイミングがシビア。かわりに9+6でもよい。

8 + 9
逆さつららやすべり台を飛び越すための基本テク。9オンリーではダメだゾ。

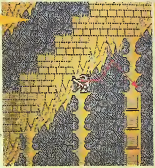
応用編

(1) 重力利用二段ジャンプ

基本編で紹介した二段ジャンプを身につければ，重力を計算することによって，2ブロック分の空白を飛び越すこともできる。これを使いこなせるようになれば，キミも1人前だ!!



1 + 7
1+7で自分をはじめの高度までもどし，そこから7を押しつづけることによって，重力に運んでもらうというテク。二段ジャンプよりはちょっぴりハイテク。



6 + 9
シナリオII究極の奥義のひとつ。これを使えば，かなりの広範囲を移動できるようになる。

ータを入れてあるにちがいない。10面で終わりだと思っていたボクは，すっかり意表をつかれちまったい!!

ところで，この本にはあえてレベル11の複雑な外世界マップは書かなかった。読者のみなさんの最後の楽しみを残しておいてあげようというボクのやさしい親心，だけどホントの理由はもうひとつあるんだ。

お恥ずかしい話だけど，さすがのボクでも，このレベル11の外マップは書けない!! タワー内はなんとか8×8にまとめあげたものの，外世界となると，これはもうほとんど不可能。20以上の閉鎖空間によって構成されていることはわかるんだけど，どこがどの位置にあるのか，つながりがまったくわからないんだよね。頼(たの)みの綱(つな)のMantleは使えないときているし，唯一(ゆいいつ)使えるのが，Silver-Rose + Mattockだけ。Silver-Roseをほとんど使わずにこのレベルまでくればなんとかなったのかもしれないけど，四つしか残っていないボクにはどうしようもありましぇ～ん。まさか今さらはじめからやり直すわけにもいかないし……。

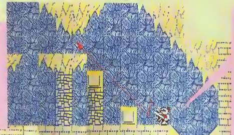
エイ，これは読者の諸君への課題としておこう。レベル11の外世界の完全マップを作ってくれる勇者が現れることを待ってるゾ!!

(2) 加速ジャンプ

万能と思われた二段ジャンプにも，ひとつだけ欠点がある。それは，同じ方向に対しては（例：8+8）使えないということだ。もしも同じ方向に2ブロック分飛びたいときには，そのキーを押しっぱなしにして，最低でも1度はジャンプして加速をつけておかなければならない。その加速をつけた同じ方向への二段ジャンプのことを加速ジャンプと呼ぶ。これはそんなに難しくないゾ。



9
はじめは重力によって一度落とされてしまうが，あとはその加速を利用して一気にのぼるというテク。



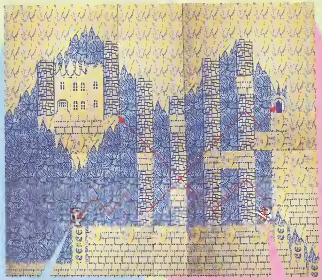
7
さっきの9のテクと基本的には同じだが，落ちるべき場所にブロックがあると真下に落とされてしまう。そこから，そのパワーを一気に二段ジャンプに放出するという，ちょっとした変形の加速ジャンプだ。



7
上から落ちてくるときから7を押し続けていれば見事に宙に浮いたブロックの上をホップ・ステップ・ジャンプしてくれる。ビシッと決まったときにはこれ以上爽快な場所はないというレベル5でのウルトラ・テクニックだ!!

(3) 二段加速ジャンプ

二段ジャンプと加速ジャンプを融合した，ザナドゥのテクニックの奥義。どうしても加速ジャンプでは間合いがあってくれないときなどに，二段ジャンプをしてワンクッションをおいてから加速ジャンプをはじめるというもの。その用途は非常に広い。



9

こちらはさっき説明した基本的な加速ジャンプ。今さら説明するまでもないだろう。

8 7

だれもが1度は悩むと言われているレベル4の難所。Ladder か Winged-boots を使わないかぎり，このテクを活用するしかない。

●ガルシスは生きていたっ!!

レベル11のタワー内マッピング，これもハンパじゃなくツライ。タワー総数48個，登場デカキャラ33匹――それをすべて調べあげるためには，あらゆる扉を開けなくちゃいけないし，タワー確認のために何度も出たり入ったりしなくちゃならない。ようするに，Key と Lampの残り数との勝負になるわけなんだな。それに，どこどこのタワーに行くための最短距離，なんてのをマップを見ながら考えていると，頭はもうほとんどプッツン！　ひぇ～，ふつうのレベルのタワー内マッピングの3倍以上もの時間がかかってしまった！　でもそれだけに，マップが完成したときの喜びってのも大きいんだけどね。

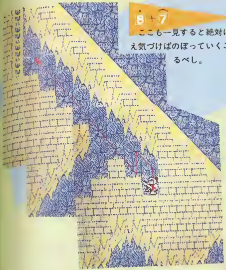
そして，今回の冒険の最終目的である King Dragon "ガルシス"，コイツはやっぱり生きていた!! 壮大な BGM をバックに，骨だけの姿になって登場だ!!　今こそ，シナリオIIの副題の「the Resurrection of Dragon」という言葉の意味がはっきりとわかってくる。そう，前作で一度は勇者に倒されたガルシスは，骨だけになろうとその執念だけで生きていたのだ。ちなみに，このガルシスは，ただ戦うだけでは倒すことができない。前作のときのテクは使えるけど，ある謎を解き明かさなければいけないのだ。でもまあ，部屋の入口のところでデータをセーブしてくれるから，何度もやり直して謎を解き明かしてみてほしい。こっちも執念で戦うしかないぜっ！



ついにでた，悪の根源，ガルシス!! ここまでの長かった道のりを思いだすと，涙が止まらないぜ!?

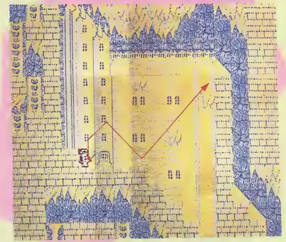
8 + 7

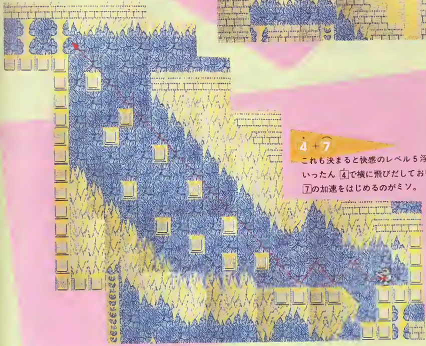
ここも一見すると絶対にムリなようだが，このテクにさえ気づけばのぼっていくことができる。何ごとも試してみるべし。



8 + 9

レベル9の必需テク。城のところどころにある変わった模様のところが，じつは足場のブロックになってくれるのだ。



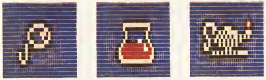


4 + 7

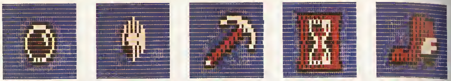
これも決まると快感のレベル5浮遊ブロック。いったん 4 で横に飛びだしておいてから，7 の加速をはじめるのがミソ。

シナリオIIドット絵大全集

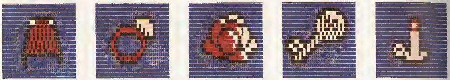
全アイテムから未公開ボツキャラまで，ファルコム秘蔵のシナリオIIドット絵をすべてお見せしよう。これから自分でRPGを作ってみたいと思っている人には，とても参考になるはずだゾ！



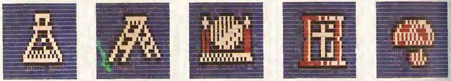
●Spectacles ●Red Potion ●Lamp



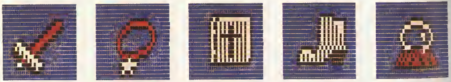
●Black Onyx ●Fire Crystal ●Mattock ●Hourglass ●Winged-boots



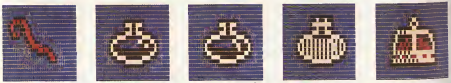
●Mantle ●Demon's Ring ●Silver-Rose ●Key ●Candle



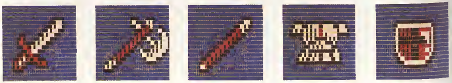
●Acid ●Ladder ●Mirror ●Cross ●Mushroom



●Hammer ●Pendant ●Holy Bible ●Boots ●Crystal



●Rod ●Black Potion① ●Black Potion② ●Elixir ●Crown



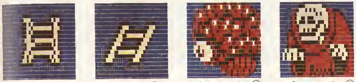
●Sword ●Axe ●Spear ●Armor ●Shield



●Spell ●Gold ●Food ●宝箱(白) ●宝箱(赤)



●敵を倒したとき ●主人公やられ① ●主人公やられ② ●ボツアイテム① ●ボツアイテム②



●Ladder (ボツ①) ●Ladder (ボツ②) ●ボツモンスター① ●ボツモンスター②

We are the Staff!!

『シナリオII』『太陽の神殿』『ロマンシア』という大作をつぎつぎに生みだした，日本ファルコムのスタッフの面々を㊙公開!? さすがにみんな，キレそうな人たちばかりだぜっ!!



●『シナリオII』や『ロマンシア』の移植作業を一手に引き受けた，秋葉紀好氏。あれだけのぼう大なプログラムを移植するのは，これまた地獄の作業。「私に移植できないプログラムはない!!」と氏がのたまわったかどうかは定かではない。



●もはや説明のいらない天才プログラマー，木屋善夫氏。写真を撮られ慣れているせいか，その表情には余裕すらうかがえる。ひとりで10機種近くのプログラミングをこなしてしまうというからオドロキ！



●アステカシリーズのメインプログラマー，橋本昌哉氏。宮本氏が作ったプロット・プログラムを元に，完成されたプログラムを作る作業は並たいていの苦労じゃないとか。カメラの前で，ハイ，ポーズ!!



●ファルコムの黒魔術師こと，宮本恒之氏。アステカシリーズは彼のプロデュースによる。プログラミングの他，マニュアルの原稿書きにと大忙しなマルチ・プログラマー。

終幕 戦いすんで，日は暮れて…

思えば長い戦いだった。使用方眼紙22枚，ショップやモンスターデータ作製に使ったレポート用紙15枚，保存用データディスク14枚，解析時間約40時間（完璧な外マップを作ったからこんなにかかったんだョ！），そしてこの原稿が原稿用紙200枚以上。ボク自身，ひとつのゲームにこれだけ力を入れたのは，はじめてのことだ。だけど，このシナリオIIには，それだけ力を入れても十分に見かえりがあるだけのソフトとしての完成度の高さがあった。

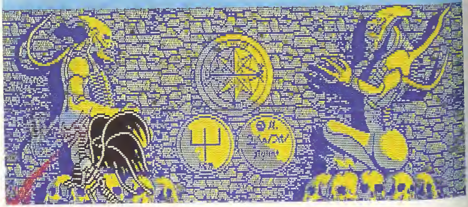
ＡＶＧやＲＰＧといったゲームの場合，そのゲームが良いゲームかどうかという最大の判断基準は，ゲームを解き終えたあとの余韻にある。中だるみがなくラストまで一気に魅せるような展開――それがこの手のゲームの理想とされている。特に最近のＲＰＧやＡＲＰＧでは，ひたすら単調なモンスター殺しのくり返しによる“経験値かせぎ”という作業が避けて通れないものだと考えられがちだが，その考えがゲームの余韻を損う原因になっているということに気づいているソフトハウスは少ない。

ところが，このザナドゥ・シリーズはちがう。従来の同じモンスターを殺すことの反復による経験値かせぎという概念を取りのぞき，やるべきことをやれば勝手に経験値が必要なところまで上がってくれるというシステムを採用した。すなわち，１レベル内に出現するモンスターの総数が決まっていて，それを全滅させれば，次のレベルで戦闘できるだけの強さにレベルアップしてくれるというものだ。よくよく考えてみれば，モンスターがいくらでも復活するＲＰＧなんて絶対におかしい。ザナドゥの最大のおもしろさは，決められた値しか存在しない経験値を，ファイターレベルとウィザードレベルにどのようにふりわけていくか試行錯誤していくところにあるのだと思う。こうした着想の素晴らしさから見ても，やはりこの作品には，ＡＲＰＧの最高峰という名がふさわしい。

それでは，このカラー68ページの超大作の最後のしめくくりとして，ボクの個人的なシナリオIIの感想を述べさせてもらうとしよう。「前作より数倍難しい」というフレコミで発売されたこの作品，たしかに面構成の迷路的複雑さなどは異様なまでにイヤラシイ。レベル11に至っては，もうこの世の物とは思えないくらい究極の難解さである。各レベルの面構成，レベル間どうしのつながり，タワー内迷宮，という三つの「迷路的要素」が複雑にからみ合っているところがシナリオIIのシナリオIIたるゆえんなのだろう。

しかし，その分，ゲームバランスが前作にくらべて甘くなってしまっているのではないだろうか。例のショップ間によるお金かせぎ，たしかにアイデアとしてはおもしろいが，ザナドゥというゲームで考えると不満が残る。お金が無限にかせげてしまうのでは，Gold, Foodというパラメータがまったく意味をなさなくなってしまうし，順番に強い装備に取りかえていくというＲＰＧでもっとも楽しい作業が省略されてしまう。まあシナリオIIが難しすぎるからこれぐらいは……というファルコムさんの親心かもしれないが，実際のところ，逆に前作よりも簡単になってしまっているのではという感じがしないこともない。ボクとしては，シナリオIIはマッピングだけが難しいゲームではなくて，本当に解くのが難しいゲームにしてもらいたかったわけである。

というわけで，シナリオIIはまだまだ簡単すぎる!! 木屋さん，究極のシナリオIIIをお待ちしてますっ!!



※ザナドゥ シナリオIIのアフター・ケアを巻末に掲載しました。お読みください。

特別寄稿 メルヘン・ヴェールII "開発"物語

俺達も、やる時ゃやるんだ。

システムサコム開発部

1：目覚め 昭和60年12月

☆そろそろ次のこと。

木枯しの吹く師走。

酔漢が歌う調子っぱずれのメロディーを遠くで聞きながら，私は暖房の止まった開発ルームの小部屋でPC-9801のモニターをひとり眺めていた。

秩序ある論理によって構築された，無秩序なノイズ・パターン。時折，[ZONE]という４文字がそのノイズの中から浮かび上がり，そして沈んでゆく。

しばらくそれを観賞していた私は，

「本日の番組は全て終了しました』

と呟いて，PC-9801を眠りに就かせた。

冷めたコーヒーを一息で飲みほしマルボロに火をつける。ひっそりと静まりかえった開発ルームを後に，私は粉雪の舞う両国の街へそっと足を踏み出した。

「そろそろ次のことを………」

コンピュータ・ゲーム史に残る超高速３次元アクション・ゲーム[ZONE]，完成の夜であった。

☆スケジュール決定

「さて，[ZONE]，も終わったことだし，メルヘン・ヴェールII，バリバリ頑張ってもらおうかな。発売は来年の３月，値段は7,900円，３割４割は当り前.!!」

昨夜の完成の余韻も醒めやらぬ私の耳に，社長，伊佐 浩（仮名）の鶴の一声が，立川の日本ファルコムにも届けとばかりに朗々と響きわたった。

社長の御言葉は天の命に同じ，こうしてメルヘン・ヴェールＩのスタッフは再結集され，細部に渡るスケジュールの調整，関係官庁との折衝にとりかかったのである。

街にはクリスマスソングが流れ，ペアのジャケットを着たカップルが，楽しそうに肩を寄せ合い足早に通り過ぎる。天下のＩＢＭの友人は，

「ボーナス100万出たアル。後は年末休暇を待つだけ。セブ島行くアル』

と嫌がらせの電話。

「そうか，もうそんな時期なんだなぁっ。でもいいや，僕は仕事が生き甲斐さっ。お正月なんか大っ嫌いだい』

と投げやりに呟くアートディレクター，石井竜也（仮名）の姿が周囲の涙を誘っていた。

《第１表》ＭＶII　スケジュール(案)

◆シナリオ	
85年10月から86年２月まで	５か月
◆グラフィック	
86年１月から86年３月まで	３か月
◆ミュージック	
86年１月から86年３月まで	３か月
◆ゲーム・デザイン	
86年２月から86年４月まで	３か月
◆プログラム	
86年２月から86年５月まで	４か月
◆部材，販促，etc	
86年１月から86年６月まで	６か月

「社長，スケジュール決定です(第１表)。いやー，やっぱ来年の３月発売は無理でんな。今までどおりのクオリチー保つんなら焦りは禁物でっせ。発売日は風香る６月，ジューンブライドの６月，祝日が全く無い６月，この月以外ありまへん」

関西弁で必死に納期変更を切り出した私の目に，ふとよぎった寂しさを認めたのか，

「３月発売は無理…ピッピッピ（しばらく電卓の叩く音)…。そうか，わかった。それでは，６月の線で行ってみまひょ。ほな，よろしくー』

人間，伊佐 浩，ふところの広い裁量であった。

スケジュールは決まった。

☆嗚呼，愛しのスタッフ

現在，システムサコムのゲームは二つの路線から成り立っている。

一つは，あのマーク・フリント手掛ける３次元シミュレーション物。PC-9801の能力を最大限に引き出し，今までにないビジュアルを追い求めるソフトである。

ゲームの仕様，シナリオ，プログラミング，その全てをマーク・フリントが一人で行う。

もう一つは，メルヘン・ヴェールシリーズに代表されるエンターテイメント物。スペシャリストが，各セクションを受け持つチーム制だ。

主義主張は云うに及ばず，人種，国籍，そして宗教までも違うスタッフ達が，プログラム，グラフィック，シナリオ，サウンドを分担し１本のゲームとして練り上げる。そこには共同作業ならではの，スタッフ同士の確執や友情，涙と笑い，愛と別離が渦巻く。

メルヘン・ヴェールII製作の為に，またもチームを組むことになった愛すべき人々

を紹介してみたい。

まずはご存じ，ヤン・トモリ(仮名)。業界の仙人である。メルヘン・ヴェールIでは，プログラム，ゲームデザインを担当した。

見せ物小屋(特に蛇娘)をこよなく愛し，コーンがたっぷり入ったラーメンしか食さない。プログラムをさせれば，仕様やフローチャートを全く紙に書かないですべて頭の中で済ませてしまう。私はずっと彼につき合ってきたが，プリンターを使ってソースリストを打ち出し，デバッグをしている姿を見たことがない。

こんなヤン・トモリだが，「納期」という秘孔を突かれるとたちまち衰弱してしまい，自分で作ったいちごジャムを食べながら霊峰富士にこもり，リハビリに励むという噂だ。



つぎに登場するのが，石井美由紀(仮名)。メルヘン・ヴェールの生みの母である。

Iでの担当は，シナリオ，ストーリー，オリジナルキャラのデザインと多岐に渡った。メルヘン・ヴェールIIでは，これらの仕事プラス，全体のプロデューシングをもこなすことになり，チーム全体の母として活躍する。

実は彼女，87年の5月に出産を控え本当のお母さんになる予定なのだ。名実ともに「三人の母」(古いっ！)の石井美由紀であった。



そして石井竜也(仮名)。シリーズ全体のアートディレクションを手掛ける。キャラデザイン，背景デザイン，パッケージデザイン，キャラのアニメーションチェック，全て彼の仕事だ。グラデーションを巧みに用いたシャープなデザインに定評がある。



ゲームの重要な要素であるグラフィックの仕事，毎回相当なプレッシャーが彼を襲う。にも関わらず，普段の石井はいつも飄々と振舞っているから不思議だ。人に怒ったこともない。「仏の石井」と呼ばれる所以である。

こんな彼でも，「納期」という秘孔を突かれるとたちまち衰弱してしまい，ビロードの黒い布を自室に張りめぐらし，お香を焚きながら瞑想にふけるという噂だ。

最後に私，佐藤浩之介(仮名)。恥しながらメルヘン・ヴェールIでは，シナリオ，プレストーリー，ミュージックを担当した。

IIではミュージックをメインに，他，雑用係として使ってもらえることとなった。ありがたいことである。

こんな私だが，やはり「納期」という秘孔を突かれると衰弱する。最近もこの秘孔を3本も突かれ，セブ島のサナトリウムへ療養に行ったばかりだ。



さてメルヘン・ヴェールIIのスケジュールが決定し，各スタッフはそれぞれ自分の仕事をまわし始めた。

昭和60年が，あちこちで別れの挨拶を告げていた。

2:シナリオ作成開始
――――昭和61年1月

☆「フェリクス」がみえてきた

「正月や　冥土の旅の　一里塚」。

歳を越せば，それだけ冥土が近づき，納期がせまる。

メルヘン・ヴェールIIのプロデュースを手掛ける石井美由紀は，ぼんやりとそんなことを考えながらシナリオの案をノートに書き出していた。

①ヴェール族は殺生を禁じられている。よってゲームにならず，メルヘン・ヴェールはIで終了。→没

②実は［フェリクス］の王子は悪い夢を見ていた。夢から醒めた王子の一日の生活をリトルコンピューターピープル風に…。→没

③何か大切なものと引き換えに，ヴェール族となった王子が武器を使えるようにしてみては。→いけるかな？

④いなり寿司が食べたい。いなり寿司が食べたい。→没

なかなか考えがまとまらない美由紀であった。

そのころ私は，［フェリクス］のマップ，ゲーム・システムのコンセプト作りに励んでいた。

「明日は美由紀さんとの打ち合せだな。何も考えていないよーん。とにかく何か考えなければ。血の汗流せ，涙を拭くな。」

血の汗どころか体液を全部絞りだしても，なかなかうまい案が絞り出せない私であった。

当時の私のメモから，

◎［**フェリクス**］は七つの共和国からなる。

森の国
湖の国
岸辺の国　　光の種族
草原の国
―――　砂漠　―――
氷の国
山の国　　　闇の種族
洞窟の国

◎光の種族の盟主が森の国の王，闇の国の盟主が氷の国の王。

◎プロローグの為のプレ・ストーリーもどき

［フェリクス］の暦で一年に一度，太陽と月が同じ天空で重なる時，光と闇が交錯し，［フェリクス］を不思議な黄昏色に染める。本来，同じ世界では決して交わることがない二つの種族，闇に潜む者と光のもとに生きる者が同じ空間を共にできる時である。

この時期に，［フェリクス］内の重要な祭り事を決める集まりが開かれる。

その年，何者かの手で［フェリクス］の「生命の道」が断たれてしまった。この「生命の道」を断たれると，「フェリクス」を支えている“生命の秩序”が狂ってしまう。一度“生命の秩序”が狂い出すと，神々さえもそれを止めることは出来ないのだ。

［フェリクス］の入り口に立ったばかりの王子はまだ何も知らない。果して王子は，ヴェールから元の姿に戻れるのか，［フェリクス］の危機を救うことが出来るのか。

それは見てのお楽しみ。さあよってらっしゃい，みてらっしゃい。

◎ゲーム・システム(案)

＊ヴェールの攻撃は，
　剣，魔力，魔法の3種類
＊ヴェールはジャンプ一番で
　崖を越えることができる
＊ヴェールは装備によって変化する
＊ワープゾーンは選択方式
＊プレイ中に昼夜の区別をもたせる
＊時間の概念をとりいれる
＊アクション画面は
　センター・スクロール（部分）
＊上記と関連して，グラフィックは
　200ラインにする
＊音楽をシーンに合わせて多く入れる
＊カプセル怪獣を出す
＊どこでも自由にセーブできる
＊裏面，裏技当り前
＊その他，面白ければそれでいいんだ，
　力さえあればいいんだ！

☆基本仕様の打ち合せ

「佐藤さん，できましたぁ？」

打ち合せ当日，まず石井美由紀が先制の軽いジャブを放つ。

「よっ，いつもお綺麗で。今日も寒いでげすなー。うちも，とうとうこたつ出してしまいましたわ。ところで，バックトゥーザ　フューチャー，見ました？」

スウェイバックでかわす私。

「1週間余裕があったんだから，いいものを期待していますよ。」

美由紀の右アッパー。

「1週間前，『僕に任せて下さいヨ，大船に乗ったつもりでね。はっは。』とおっしゃってましたね。」

左ストレート。

「い，いやはぁ，ここのところメルヘン・ヴェールIの必勝マニュアルの作成で忙しかったんスよ。ほ，ほんとスよ。」

ロープぎわでのブロック，ブロック。両者の汗が飛び散る。

そして，最後の力を振り絞って黄金の右ストレート。

「そういう美由紀さんは，かなりのモノができたんでしょうねぇ？」

「ええ，自分で言うのもなんですが，結構面白いものを考えてきましたわ。」

美由紀の右のカウンターが見事に決まり，1R，2分32秒，ついに私はマットに沈んだのである。

こんな具合いに，基本仕様の打ち合せは石井美由紀の一方的なリードで展開し，私のいい加減な案は，不況に喘ぐアメリカ自動車産業に従事するプエルト・リコ人のクビのように，カットされていった。

従容とその運命に従った訳ではない。例えばこんな反論を試みた。

「この，ゲーム中に昼夜の区別を持たせるっていうの没だという話だけど，とってもいい案だとボクは思うなァ。だって，王子が［フェリクス］に戻っても戦う理由ってあまり無いじゃない。だから，［フェリクス］内では，昼は人間の時間，夜は魔物達が跳梁跋扈する時間にするでしょ。そして，本来武器を使えないヴェールは，人目を避け夜の時間を狙って［フェリクス］を探索するようにすれば，敵と戦う理由がハッキリすると思うんだナ。」

黙って美由紀が聞いているのをいいことに，私は続けた。

「辺りが明るくなってきたら，ヴェールはどこかの森や廃屋に身を隠す。もし明るくなって，人間や神々のしもべに見つかったら罰を与えられ，［フェリクス］の入口に戻されてしまう。美由紀サン，これ，これですよ。いやーこんなに面白くしちゃってインカ帝国！」

一気にまくしたて，そっと美由紀の顔色を伺う。

「佐藤さん，ありがとうございました。とっても面白いアイデアだと思います。でも，やはり今回は見送りですね。」

スルリと言ってのけた。

「………………」

石になる私。

「私も非常に残念だと思います。」

フォローに入る美由紀。

「それじゃなぜ…，一体何が…？　なぜ私はこの様な姿に。……！　あの魔法使いのしわざだろうか？，だとしたら姫は…。」

かなり血圧が上がってきた。

「ヤン・トモリが，『めんどくさい事，俺やらんもんねー。』とおっしゃっていましたよ。」

プッツンと音をたてて，私の中の網細血管がきれた。トモリの言うことは絶対だ。逆らえば，

「それじゃ君がやったら？」

攻撃を受けてしまう。

泣く子とプログラマーには勝てない，とはよく言ったものだ。けだし名言である。

結局，前々からトモリと綿密な打ち合せを行い，プログラム上での制限事項を熟知していた美由紀が，実現性も高く練りこんだシナリオを提示してきたので，よし，この線を基本に色々考えてみようや，という結論をむかえたのであった。

☆シナリオ第1稿ができた！

正月気分もすっかり抜け落ち，そろそろ街にはチョコレートが溢れる季節がやってきた。

そう，あと2週間ちょっとで「バレンタインデー」かやってくる。男の子は妙に落ち着きなくそわそわし始め，女の子はエネルギッシュに，そしていつになくギラギラと脂ぎってくるあの時期だ。

世の男性は，チョコの枚数で一喜一憂し，女性の方は，バラまいた枚数とそれにともなうヒット率を競う。

どこかの頭のいい広告屋が仕組んだ，健全な老若男女が参加する一大イベントである。

ところが，だ。北斗神拳があれば南斗聖拳があるように，健全な者がいれば不健全な者もいるのが，世の中の仕組みというものである。

我々の業界が，後者の方に属するのは言うまでもない。チョコを貰えそうなタイプの男は，フリテンリーチを一発でツモってウラドラが乗るぐらいの確率しか存在しないし，ましてチョコを贈ってくれる女性を業界内で探すとなれば，大三元，字一色，四暗刻を単騎で………とにかく皆無と言っていい。

「バレンタイン」のことを「バン・アレン帯」と思っているバカ者が，いまだに私の知り合いにいる位なのだ。

とにかく，そういった時期にメルヘン・ヴェールIIのシナリオ第1稿が完成し，チーム全員にプレゼンテーションを行うこととなった。

◎ゲームの概略

ゲーム・コンセプト

●「メルヘン・ヴェールI」の続編。物語を完成させる。

●4方向スクロールのアクション・ゲーム。

●戦う相手に応じたアイテムや魔法をプレイヤーが選択したり，プレイヤーが選択した進路によってその後のゲーム展開が異なったりするが，装備やメインキャラクターの各種パラメーターの値によって敵との勝敗が決まるのではなく，その敵に応じた装備をしていても，プレイヤー自身のリアルタイム・アクションのテクニックが勝敗を左右する。逆に言えば，不十分な装備であっても，超一流のアクションゲーマーならば，勝機を得られる可能性がある。

ゲーム構成

●ヴィジュアル・ステージとアクション・ステージによる2元構成。

●ヴィジュアル・ステージ

絵と文によって物語が語られる。これによってプレイヤーに物語の展開を楽しんでもらうのが目的で，ゲームの展開自体に深く関係するものではない。

●アクション・ステージ

プレイヤーがステージ間の行き来をある程度選択できる。全9ステージ。4方向スクロールするアクション・フィールドと，スクロールしないバトル・フィールドがある。アクション・フィールドには，様々なしかけのある部屋への入り口が随所に設けられている。

●「メルヘン・ヴェールI」との関連

「メルヘン・ヴェールII」のプレイヤーを次の三つに分類し，差別化する。

①「I」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー。

②「I」で秘密の箱を手に入れられなかったプレイヤー，または，まだ手に入れていないプレイヤー。

③「I」を持っていないプレイヤー。

セールスポイント

●今までのアクションゲームでは，一つのステージをクリアすると次のステージへ行けるという階段式が主だった（「メルヘン・ヴェールI」はこの方式だった）が，「メルヘン・ヴェールII」では，ステージ間の行き来に自由度を持たせた。このことで，アクション・ゲームに熟練していないプレイヤーでも，何種類かのステージで遊べるようになっている。

●「I」で展開された物語は，謎をはらみ，しかも最後にどんでん返しがあったが，「II」では，大団円に向かって物語が展開する。フェリクスという一つの別の世界が，物語の中から浮き上がって，プレイヤーの想像力をかきたてる。

●敵キャラクターの設定で，今までにない試みをしている。

●メインキャラクターが，様々な魔法を使える。例えば，分身を作る魔法や，姿を消す魔法など。

●グラフィックやサウンドは，「I」を踏襲

してはいるが，新しい手法も取り入れ，「II」の為のオリジナルで，「1」よりもそれぞれ種類が多くなっている。

基本テーマ

①さまざまな危険を乗り越え，魔法使いを探し出す。

②人間に戻る為に必要な8個の象徴物（セフィラ）を探し出し，手に入れる。

アクション・ステージの仕様

●スクロール面は，16×8ドット(200ライン）の画素96×96によって，1ステージが構成され，CRT上にはそのうちの24×24の範囲が表示される。

●4方向スクロールによって，1ステージ内は自由に動き回ることができる。

●バトル・フィールドは，1ステージに一つずつある。ただし最終ステージは例外で，セフィラを持つ敵がいるバトル・フィールドの他にもう一つ，魔法使いのいるバトル・フィールドがある。

●ステージ間の行き来は，

①チェックポイントの「ワープ」で別ステージを選択した場合。

②特定のある場所に行って，強制的に別ステージへ行く場合。例えば，魔法使いのわな。

の2種類がある。ただし，ステージ5または6（城の中）に入る場合は例外で，必要なアイテムを持っていれば，城の中へ入るか，それ以外の何処かへ行くかを選択できるが，持っていないと強制的に城以外の場所へワープさせられてしまう。

●メインキャラクターのパラメーターは，「生命力」一つとし，得点は設けない。

●「メルヘン・ヴェール1」との関連

「メルヘン・ヴェールII」のプレイヤーを次の三つに分類し，差別化する。

①「I」で秘密の箱を手に入れたプレイヤー…「生き返りの薬」を持っている。メイン・キャラクターのパワーが0になった時に，パワーが少し復活する。

②「1」で秘密の箱を手に入れられなかったプレイヤー，または，まだ手に入れていないプレイヤー……

③「1」を持っていないプレイヤー……

グラフィックデータについて

①色の仕様

●背景，一部を除いた敵キャラクター及びアイテムは，VRAM2枚を使用して作成する。

VRAM	パレット番号	0	1	2	3	4	5	6	7
	色	黒	青	赤	白	水	緑	黄	紫
0		○	●	○	●	○	●	○	●
1		○	○	●	●	○	○	●	●
2		○	○	○	○	●	●	●	●

○…ドットなし　●…ドットあり

使用VRAM	パレット番号	0	1	2	3	4	5	6	7
0＋1		黒	青	赤	白	黒	青	赤	白
0＋2		黒	青	黒	青	水	緑	水	緑
1＋2		黒	黒	赤	赤	水	水	黄	黄

②メイン・キャラクター

●大きさは，32(横)×24(縦)ドット。装備しているアイテムを「身に付けて」いるように表示する。

●各ステージごとの使用VRAMと色は，

ステージ	VRAM	色
0 0	1＋2	黒・赤・水・黄
0 1	1＋2	黒・赤・水・黄
0 2	1＋2	黒・赤・水・黄
0 3	0＋1	黒・青・赤・白
0 4	1＋2	黒・赤・水・黄
0 5	0＋2	黒・青・水・緑
0 6	0＋2	黒・青・水・緑
0 7	0＋1	黒・青・赤・白
0 8	1＋2	黒・赤・水・黄

③メモリ制限

●敵キャラクター（レベル2と3）とアイテムで，1アクション・フィールド12K以内とする。

●メモリ数の算出のしかた

（横のドット数）／8×（縦のドット数）×（使用VRAMの枚数＋1）×パターン数

3:プログラム始動 ――昭和61年2月

☆なんとカメがスクロールしてたんだ

その日，ヤン・トモリは朝から不機嫌であった。開発ルームに入ると同時に，愛用の98の電源を入れ，黙々とキーを叩き始めた。

普段のトモリだったら，まず受付の女の子に，

「触るぞー！　by　トモリ　version 1.0」

と，朝の挨拶をかわしたあと，

「コーンはよく噛め！」

といいながら98の電源を入れ，モニターを縦に置き直し，

「ほらほら，ギャプラス，面白いだろう。なっ，佐藤君』

とくる筈なのである。

そして次に，

「このキャラクター，レベル10万越えているのに，まだランクが一つも上がらないぞ！汚いなー，バグじゃないの』

と，カルマのたっぷり詰まったキャラでサナドゥをプレイする。それにあきると，

「ハイドライドIIはマップが広いなア。バグじゃないの』

と続く。そして，

「ゾーンのスピードは早過ぎる。バグじゃないの。なっ，佐藤君』

このノリなのである。で，仕事はというと，これらのゲームの合間をぬってこなしてしまうから恐ろしい。

こんなトモリが，朝からいきなりプログラミングに励んでいるとは。私は，必ず裏に何かあると踏んで，彼のようすをじっと見守っていた。

そしてP.M.2時，昼メシも取らず一心不乱にキーボードに向かっていたトモリは，初めて席を立ち，

「さぁーってと。イッパツ，爽やかに出してくるかな』

と言って，トイレへと向かった。きっかり1分30秒後に戻ってきた彼は，セブンスターに火をつけ，うまそうに煙を吐き出した。

「これでよしと。さて，ちょっと佐藤君，佐藤君，これ見てごらん。石井さん用のツールできたから』

私は待ってましたとばかりに，トモリのモニターをのぞき込んだ。

「おおーっと，スーパーマリオブラザーズ！」

そこには，スーパーマリオに出てくるノコノコが，モニター狭しと並んでいたのである。しかも，テンキーに対応して，4方向に自由気ままにスクロールしていた。

「どーだい，これなかなかいいだろ？」

タバコの火をもみ消しながらトモリは続けた。

「このツールでメルヘン・ヴェールIIの背景データを作るんだ。ほれ，この通りちゃんとスクロールもする。これを石井さんに渡せば，後は勝手にIIの背景を作ってくれるよ』

メルヘン・ヴェールIIの背景作成及び，スクロール・チェック用高性能ツール，「B2」は，その記念すべき初背景データに，マリオのカメさん達をあてがわれ，アートディレクター石井竜也の手に引き渡されたのである。

こうして，トモリが不機嫌（会社でゲームを遊ばない時）になるたびに新しいツールが生まれ，それぞれ各担当者の手に渡されていった。

ヤン・トモリ，10の力を3しか出さず，それでいて完璧に仕事をこなしてしまう男。やはり仙人と呼ばれるにふさわしい資格を持った人物であった。

余談ではあるが，私は，3の力を10に見せようとして，それでいて1しか出せず，仕事を行き詰まらせる男である。

☆グラフィックデータの作成

ハービー・ハンコックのタイトなリズムに乗せて，石井竜也は愛車セリカダブルXのステアリングを握り，夕暮れの京葉道路を，一路両国へと向かって快適に飛ばしていた。

視界を過ぎ去る道端の団地の群れ。

汚れた河川の縁に立つ黒くすすけた老朽団地もあれば，最近完成したらしいマンモス団地もある。

窓には，オレンジ色の灯りがともり始めた。

「窓，窓，窓。あの明りの向こう側に，ささやかな幸せと，わずかばかりの安寧が，それぞれの主の為に用意されているのかな。世のお父さん方は，それを守るために毎日毎日外に働きに出て…。そして，それを繰り返して行くうちにやがて訪れる，老いと死…』

なかには，年末ジャンボ宝くじ，前後賞あわせて7,000万，を当てて，松戸や南流山あたりに土地つき分譲住宅を買い求め，団地を出て行く者もあるだろうし，ついに一生をその団地で終えた者もいるはずだ。

「結局ぼくの人生も，あの小さな窓の中にすっぽり納まってしまう物なのかしらん。せつないなァ』

車内に流れるスクラッチが，妙に湿ったリズムを刻んでいるように聴こえる。

石井は，それを振り払うようにアクセルを踏み込んだ。デジタルのスピードメーターが一気に上がってゆく。

「2月の冷たい風でも入れてさっぱりと換気をするかなっと』

そう呟きながら，パワー・ウインドゥのスイッチを入れる。

そして，冷たい2月の風と共に車内に入り込んだのは，次のような内容の物であった。

「前の車，止まりなさい。前の車，止まりなさい。制限速度オーバーです』

「石井さん，遅いねー』

と，私。就業時間の5時も過ぎ，トマトジュースを飲んで，充電しながら石井を待っている。

今日，第1回目のグラフィック・データが上がってくる予定なのだ。

「どうしたんだろうねー。まだできてないんじゃないの』

レイドックをプレイしながら，トモリ。

この日のために石井は，2週間前から清澄山にこもり始め，俗世間のしがらみから逃れグラフィック一筋に打ち込んできたはずであった。

本来，時間にきびしいはずの石井，今まで約束の時間に遅れたことは一度もなかった。その石井が定刻になってもこない。

「まさか，途中で警察のごやっかいになってる…。なんてね。はっは』

トマトジュースを飲み終えた私がそう言ったとたん，バァーンとドアが開いて石井の登場とあいなった。

「いやー，途中で警察のごやっかいになっちゃてね。はっは』

いつも期待を裏切らない石井であった。

「トモリさん，一応シーン1と，それに登場するレベル3のキャラ書いてきました。それと，ディアボルスの全身バージョンもあります』

そういいながら石井は，まだ湯気のたつできたてのデータ・ディスクをトモリに渡した。

どちらのデータも，トモリの開発したツール，「PED」と「B2」で制作したものだ。

「今回の「B2」，これは凄いツールですね。「PED」のデータも取り込めるし，「B2」上でパターンのエディットもできる。さっすが，トモリさん！いや天才だ，それ天才だ』

石井は少し興奮気味の口調で，データをロードしているトモリに話しかけた。

「そお？それなら，後2週間ぐらいで全データを上げてもらおうかな。よーし，納期は2週間に決定！」

にべもなく答えるトモリ。彼は，自分に向けられた賛辞のたぐいには，全く無感動な人間なのである。

「石井さん，墓穴を掘りましたね。はっは』

私はそう言いながらも，次に音楽の納期の話をされたらきっと泣いちゃうだろうなと思った。

幸い，トモリが音楽の話に言及するよりも先に，彼のモニターはシーン1の背景グラフィックを写しだした。

静止状態の背景をIと比べると，粗い。解像度が200ラインに落ちているからである。

構成するパーツ一つ一つも大きくなっている。

どうやら，1の絵本のように繊細なグラフィックから，よりアクション・ゲームらしい，パーツ組合せの背景に路線を変えたようだ。

トモリの指がテンキーに触れた。

スルスルっと流れるように背景がスクロールしていく。

右。

下。

左。

右。

そして，上へ。

スチルの時はなんの変哲もないように見えた背景が，突然生き生きと輝きはじめた。無愛想にはめ込まれていたパーツが，スクロールと一緒に小気味良いステップを刻む。

「ふーん，なかなかいいんじゃない』

モニターを見つめながら，トモリ。

「しゅ，しゅごいっ！ゲーム・センターみたいじゃ。僕にもやらせて！」

私はトモリを押しのけると，夢中でテンキーにしがみついた。

「さっすがー，石井さん。スクロールを計算にいれてグラフィック作ってたんだネ。ママもこれならOKさっ。明日はホームランだ！」

興奮しながらテンキーを操る私。

「それじゃ，次はキャラを見てみようか』

無情にも私を追い払い，「PED」を立ち上げるトモリ。

「佐藤さん，これからデバッグで嫌という程できるですよ』

石井が慰めにならないことを言う。

そうこうしているうちに，モニターにはメルヘンチックなキャラクターが登場してきた。幾分1よりも大きめだが，より一層可愛らしさの増したデザイン。

石井竜也，また腕を上げたようだ。

「とりあえずシーン1に出てくる雑魚キャラですが。こんな方向性で大丈夫ですかねぇ』

「こんなもんじゃないの』

トモリは相変わらずそっけない。

「いーよ。これいい！石井すぁーん，山にこもった甲斐がありましたね。明日は倒産だ!!」

率直な感情を，これでもかと石井に叩きつける私。

トモリと私を足して2で割った意見が丁度いいところなのだろう。見事にバランスの取れたチームワークであった。

こうして，メルヘンヴェールIIのキャラクターは石井の手から続々と生まれていった。

限りある納期，そしてその納期遅れもかえりみず，黙々とマイペースで仕事をこなす石井。このゆとりの精神こそ，あのメルヘン・ヴェールシリーズの愛らしいデザインの秘密であったように思う。

なお，石井の妹，石井カホル（仮名）がかなり頑張って，納期の追われた石井の仕事を強力にアシストしたことを付け加えておきたい。

4:試練　昭和61年3〜4月

☆新メンバー参加！

弥生3月，桜のつぼみもふくらんできたが，鈴木泳子（仮名）はイラついていた。

今年の1月，サコムに入社してはみたものの，満足な仕事も与えられずに日々を送っているのだ。

「虚しい…』

そう鈴木は，思う。

元々グラフィック畑の彼女，メルヘン・ヴェールIIでクリエーターとしての仕事に早く従事したいのだ。

「佐藤さんの　う　そ　つ　き…』

実は，私が鈴木をサコムに誘ったのであった。

「鈴木さん，何も無いところから形あるものを造るってことは，ホントーにいいもんですよ』

「はぁ』

「鈴木さん，コンピュータ・ゲームを馬鹿にしてません？」

「はぁ』

「鈴木さん！いいですか，よーく聞いて下さいよ。コンピューターは人間が創り出した機械の中で，最もエクサイティングなモノなんだ。特に，最近のパソコンは，オーディオ，ビジュアルの面で格段の進歩を遂げている』

私は続けた。

「つまり，人間の五感の内で大きな割合を占める目と耳に，かなりのレベルで訴求出来るようになってきたということだ。か

つての映画は，我々の知らない架空の世界を目と耳によって楽しませてくれて，エンターティメントの上で重要なポジションを築いた。わかりますよね』

「はぁ』

気のない返事をする鈴木に構わず，私は続けた。

「ところが。映画は情報を送るだけの一方通行，人は映画に対して受身でいるしかない。コンピュータは違うんですよ，鈴木さん！あっ寝ないで下さい』

いやがる鈴木を無理やり揺さぶり，

「コンピューターは双方向に情報を，意志を伝達できるんだ！人からコンピューター，そしてコンピューターから人へ！ＡＶにすぐれ，双方向の意志伝達ができ，おつりの計算も間違わない。こんな機械の上でゲームを造るということは，とりもなおさず次代のエンターティメントをになうということに他ならないのではないでしょうか。ご静聴ありがとうございました』

鈴木はイースター島にあるモアイのように口をつぐんでしまった。その虚ろな眼差しは遠い未来を見つめているのだろうか。

もしかしたら皮鹿クンと思われたかなと，少々不安になった私は，

「電子レンジや洗濯機にも，コンピューターは使われていますよ。ちなみにボクはハッカーじゃないですよ』

と，いってはみたものの，時すでに遅かったらしい。鈴木は瞳孔反応も示さない石像と化していたのであった。

心身喪失状態でいつのまにか入社契約書に判を押してから３か月も経過したのに，まだクリエーターとしての仕事をさせてもらえない。鈴木がイラつくのも無理のないことであった。

ピストン高崎（仮名）がプログラマーとしてサコムに入社したのもやはり３月だった。

マーク・フリントのようなプログラマーを目指して精進しよう，そう思う高崎に，ヤン・トモリは献身的にプログラム技法について指導していた。

「高崎君，明日までにこのＺ80の命令コードを覚えてくるようにな。テストするからな。もしできなかったら罰としてジャイアントコーン！」

「ひぇー，それは厳し過ぎるよーん！」

美しい師弟愛であった。

そんな高崎と鈴木に，待望のメルヘンヴェールIIの仕事が舞い込んだ。高崎はゲームのプレイアビリティの評価とデバッグ，鈴木は出産を控えた美由紀に代わって，ゲーム全体のディレクションを行うこととなったのである。両者ともにゲーム制作初体験，期待と不安が渦巻く。彼らの若いパワーが，どのような形でメルヘンヴェールIIの制作に関わっていったのか，それは次項に譲ることにしよう。

☆ミュージックはまだか―

「とうとう，追い込まれたな』

３月で終わる予定のミュージック。そして今はもう，４月。

大方の予想どおり，私が進行しているメルヘンヴェールIIのミュージックは遅れに遅れているのである（―筆者注―この原稿も遅れに遅れ，関係者各位に多大なご迷惑をかけてしまった）。

「こんな筈じゃなかったのにな』

私は思う。

「俺も一生懸命頑張って，徹夜もして，日曜日も出てきて，ゼルダの伝説も少ししかやってないのに』

やっぱり遅れている。

特にこの業界，言い訳が通用しない。結果が全てである。

いくら女の子とのデートをすっぽかして日曜日会社に出てきて仕事をして，疲れたからゼルダの伝説をちょっとやってみようかな，いやいや，こんなことではいけないと思っても結果が全てなのである。

納期に遅れる者はプロとは言えないのである。

それなのに。

「佐藤くーん，音楽の方終わった？そろそろプログラムとリンクしようか』

トモリの声が聞こえる。裁判官が，強盗殺人，婦女暴行を繰り返してきた被告に対して，最後の判決文を読み上げる瞬間だ。

「も少し,も少しで終るんだよぉぉーん。だから今週いっぱい待ってくれよぉぉぉぉーん！」

「おまえ，死刑』

やはり正義の判決が下った。

こうして，社会の悪は滅んでいくのだった。

獄舎の中で，私は残った曲と効果音を狂ったように作り続けた。

これでもか，これでもかとキーボードを打った。

これでもか，これでもかと五線紙の上に音符を書き連ねた。

１日中ヘッドフォンに耳を塞がれ，デバッグを繰り返した。

チェック，デバッグ，チェック，デバッグ，チェック，デバッグ。

血の汗を流し，涙は拭かなかった。

そして，

４月の第１週，とうとう私はメルヘンヴェールIIのミュージックを総て仕上げたのである。

「これに懲りて，二度とこのような所にはこないことだな』

トモリは私にこう言い聞かせた。

私がサコムの許しを得，晴れて獄舎から出所した日のことであった。

メルヘンヴェールII，いよいよ追込みの時期に入ったようである。……………………

（高崎クン，後はまかせた！）

☆グラフィックができたゾ！

どうやら，〝原稿の締め切り〟というプレッシャーに耐えきれなくなった佐藤氏が，生まれ育った故郷フィリピン，セブ島に逃げてしまい，やむをえず私ピストン高崎が後の原稿を担当することとなりました。

若輩者で誠に恐縮ですが最後まで御付き合い，おん願い奉り申し上げます。

開発が始まってから何日たっただろうか……？

鬼のように忙しく，納期という秘孔を突かれながらも，ただひたすら開発に打ち込む毎日。

疲れていることすら忘れているスタッフ。[ESC]キーを押してはみるが時間は確実に納期へ近付き，止めることはできない。

「はやく人間になりたーい!?」

妖怪人間ベムがそう叫ぶのも，よくわかるような気がする。

来る日も，来る日も，ベムの大先輩？ヤントモリの手にかかったキャラクターと背景は，メルヘン・ヴェールIIの各ステージへと送り込まれ，彼のプログラムの餌食となる。

まだ，すべて出そろったわけではない。

静まりかえった闇夜の中，ベビーメイカー石井は一つ，また一つ，と個性をもった命あるキャラクターを造り上げる。

彼がＰＥＤにむかう時，自らの潜在能力を70パーセントまで引き出すといわれている。

が，闇もきえ，新しい朝を迎えると，石井竜也（仮名）の血と汗と涙と……体液をすべて出しきっての力作が，いとも簡単にDISKへと飲み込まれしまう。

ヤントモリのプログラムにより〝いけにえ〟になったキャラクターは，彼の思うがままに……マリオネットへと仕上げられてしまうのだ。

余談ではあるが，ピストン高崎もマリオネットをものにする為に，日夜プログラミングに打ち込んでいる一人である。が，そのターゲットはキャラクタではなく，世の美しい女性達であることに，まだ誰も気付いていない。

グラフィックに命をかけて，はや３年。来る日も，来る日もＰＥＤ画面との〝にらめっこ〟で，自らの潜在能力を引き出すトレーニングをしつづけてきたベビーメイカー石井。

色のついたドットだけで，イメージしたキャラクタをＣＲＴ上で表現する。そして，何といっても最後に〝命を与える〟のが，一番重要かつ大変なのだ。プロと素人の差がでるのが，ここの一発であることは素人の君にも理解できると思う。

今日もまた一つ，キャラクターがいけにえになる……。

それにしてもやはりスゴイのは彼だ！

〝ヤントモリ〟年齢不詳，プログラム歴二万二十六年とも七年ともいわれているが，

本当のことを知って生きて帰った者は未だにいない。

ヤントモリのことを知れば知るほど謎に包まれてしまい，真実を掴むことが許された者は,いまだかつてこの世に存在しない。と，ナポレオンの日記に記されていたそうである。

石井竜也もまた超人であるが，彼には歯が立たなかった。

「なんて恐ろしいスタッフなんだろう……』

背筋に走る寒気を，まともに食らった佐藤浩之介がそう呟くころ，ＮＥＣが造り上げたＰＣ－9801によって産まれてしまった魔物か？…それとも仙人か…？

彼の手でメルヘン・ヴェールIIのグラフィックは完成したのである。

☆基本仕様のシェイプアップ

グジャグジャになりながらも，完成だけを目標に突き進んできたスタッフ達。すでに彼らは人間という厚い壁を越え，聖なる域に踏み込んでいた。

石井美由紀と佐藤浩之助の激しいシナリオ・バトルも今となっては遠い昔のような気がする。

春が立ち去り，また新しい夏が近付いてきたころ，スタッフに新たな変化が生まれた…。

聖なる域に踏み込んだスタッフには，もはや並のシナリオでは満足しなくなってきていた。そこに輪をかけるように，スタッフ強化興奮剤ピストン高崎が加わり，かつてない異様な空気が開発室に漂いはじめている。

「たいへんだ！ 狼か来たぞ！ 狼だ！」

ピストン高崎の朝の挨拶に，はじめはパニックを起こしていたスタッフも，今ではすっかりなれてきた。もう誰も耳をかす者はいない。

明らかに，スタッフは強化されてきているのが解る。

さすがである。社長伊佐 浩（仮名）の読みは,的の中心100ポイントを見事貫いた。

そんなある日，ピストン高崎が新たなる攻撃にでた。

いつものように，息を切らせて駆け込んできたピストン高崎の瞳がキラリ！！彼の第一声が，開発室に響き渡った！。

「たいへんだ！ 象が来たぞ！ 象だ！」

この新鮮な言葉にスタッフは見事かかり，

「そりゃー 珍しいや！ どれどれ？！」

と，重い腰を上げたのだった。

これが，ピストン高崎の偉大なる力であると共に，メルヘン・ヴェールIIを完璧な面白さに仕上げる為のきっかけになろうとは……誰も思いもしなかった。

こうして新たな活動を始めたスタッフのパワーは，もの凄い勢いである。いままでに溜りに溜ったストレスを，いっきに撃ち当てるかの様相になり，長州力が放つ〝力〟ラリアートのような大技を仕掛ける者まで出てくる始末だ。

激しい２回戦を戦う中，最後のアイデアをぶつけ合い，鍵，裏技，ニューステージなどの大技が飛び交い，ゲームはよりいっそう磨き上げられていく。

なおも戦いは続いていたが，やがては来る〝納期〟というマイク・タイソンのスーパーパンチに，スタッフ一同は静かにマットに沈むのである。

社長伊佐 浩の仕組んだ２回戦は，〝超大作メルヘン・ヴェールII完成〟に大きく前進したのだった。

こうしてこの物語は，いよいよ終章へとなだれ込むのである。

5:終章　昭和61年5月

☆シナリオ最終稿決定！

それでは，これがメルヘンヴェールIIのおもしろさの極秘味付けだ！と一発決めてから始めるとしよう。

ゲームもデバックができるところまで出来上がり，納期が近付くにつれ，確実なものに仕上がってきた。

美しい背景の中，可愛くも逞しくも見えるヴェールが，想像を絶するスムースさで歩き回り，いつの間にか物語りの中に溶け込んでしまう様な… サコムの実力である。

「しかし…何かが足りない』

そう呟くと，突然立ち上がりくわえていたマールボロを灰皿にねじ込み，納得のいかない，うやむやをストップ・キーにぶつける。

ＣＲＴに写っていた美しいメルヘンヴェールの世界は消え，ただ虚しく，カーソルが点滅を続ける。

「また高崎の発作か…」

熱いＲＯＣＫが流れる開発ルームで，スタッフの一人がそう呟く。

「彼もいいやつなんだがなぁー』

この一言で，開発ルームの空気はいっそう重くなり，瞬きを忘れた眼は既に開き切り，魚眼となっている。

活きの良いギター・ソロがエレクト寸前のその時,とうとうヤン・トモリが動いた。

「最終は 小粒で ピリリと 辛い！」

一時の笑みも浮かべず,氏は言い切った。

とうとうデバック・トリオ（次章で詳しく紹介します）に，最後の召集がかかったのだ！

想いおこせば，辛かった。

放射能の雨にうたれながらも，ただただユーザーの喜ぶ顔だけを思い浮かべ，開発に打ち込んだあの日（おかげで佐藤と高崎は，見事被爆した）。

味噌コーン・ラーメンをうかつにも食べ急いだあくる日の朝，見てはいけない汚ぞましい消化不良との戦いを背負い，開発に打ち込んだあの日。

頭の中で，それぞれの〝あの日〟が渦巻く。

そんな中，メルヘン・ヴェールIIの全マップが，ヤン・トモリの手で広げられたのである。

「何かいいアイデアある？」

あまりに軽い切り出しに，我々の緊張感は見事裏切られ，ガラガラと音をたてて崩れ落ちる鈴木。一瞬〝バッ〟と，まばゆい光りを放ち，銀河系の遙かかなたへ帰ってしまった佐藤。その場で，石像のように動かなくなり，すっかり魂の抜けてしまった高崎。

既に，ラスト・バトルは始まっていたのだ。

先制攻撃をくらったデバック・トリオは再び人間の姿に戻り，〝完成〟のために，最後の知恵を振り絞ろうと懸命であった。が，しかし，彼らの知恵は既に絞り切り，脳はすっかり〝サハラ砂漠〟のように乾ききっていたのだ。

と，なると読者は思いがちだろうが，そこはさすがＳＹＳＴＥＭ・ＳＡＣＯＭ（ちなみに，社長は，システム・サコムーンといってしまう危険な人物である）の選ばれた人間達だ！

我々エキスパートに，アイデアの打ち止めなどないのである。

そう，「ジャンジャンバリバリ御出しくださいませ！ 御取りくださいませ！予定数終了なしの無制限台！」のそれである。

このメンバーが本気になると鬼より恐い。出るは出るは，もう大変。

「Ｉで天国ステージがあったので，IIでは地獄ステージが必要だ！」

「それだ！！」(と，トモリ氏)

「いつでもパワーが増える泉など，糞食らえだ！」

「それだ！！」(と，トモリ氏)

「裏ステージに，幻の世界だ！」

「それだ！！」(以下省略)

「城の中は，見えない壁を仕掛けろ！」

「それだ！！」

「地獄には，偽のセフィラだ！」

「それだ！！」

「やはり，各部屋は鍵でコントロールしよう！」

「それだ！！」

「極め付けは，Ｙ・Ｈの秘密だ！」

「そうだ！！これでいこう！！！」

と，このテンポである。

眼にも止まらぬスピードでサクサク決まり，子供だましではないゲームが出来上がったのである。

〝信じられない！〟と言う者がいるであろうが本当である。

このゲームの制作過程は，凡人からみれば信じられない事ばかりであるが，それ以前に，スタッフ一人，一人が，信じられない危険な人物なのである。

これにより，メルヘン・ヴェールIIは，

より素晴らしいものへと仕上がったのであった。

☆デバック強化月間

おれたちデバックトリオだぞ！いたずらするのが大好きだ　女の子なんか泣かしちゃえ—……（ヒーヒー泣かすのである）。

わっせ，わっせとゲームを創り初めてはや3か月。メルヘンヴェールIIは，サコムならではの完成度で，格調高きものへと近づいてきた。とある水曜日，〝アニマル佐藤〟を筆頭に〝およね鈴木〟，それに続けとばかりに〝ピストン高崎〟の超豪華メンバーに召集がかかった。

5月のある暖かい日だった。

「じゃあ　デバックをやってもらおう！」

天才プログラマー，ヤントモリ氏のその一言で，デバックトリオ結成の火蓋が切られたのである。

開発用PC－9801VMの前に座り，〝カタッカタッカタッ〟とディスク・アクセスの音と共にメルヘンヴェールIIデバックトリオ結成の儀式が始まる。

後部を裸にされ露骨にさらされたスロットルには，AMD－98が挿入され，彼の神秘の洞窟にはスピーカーのステレオ・ジャックが押し込まれている。そんな彼の自慢のPSGサウンドがファンファーレを奏で，待ちかまえていたかの様に，CRTにはタイトル画面が浮かび上がる。

〝すばらしい！〟

そう，メルヘンヴェールのテーマだ！

テーマに聞き入る3人は，過去の戦いでの心の傷跡とこれから待ち受ける数々の試練，姫への想い……などの期待と不安で爆発しそうである。そんな王子を勇気づけてくれる，すばらしいテーマである。

新たな旅立ちにふさわしい儀式に讃えられ，3人の王子はそれぞれの思いを込めて旅立つのであった。

さあ，デバックだ！

ここからは暢気なことをいってはいられないのだ。デバック，デバック虫取りだ！

ごみは無いか？アイテムは？ヴェールは完璧のままか？矛盾は無いか？アトリビュートは？……とチェック，チェックの雨嵐で進めなくてはならない。これが，我々デバックトリオの宿命なのだ。

勿論，敵の強弱，配置などの最終チェックも行う。それと同時にどんな条件でもバグらないように試したりもする。そんなことをしながらゲームを進めるのは，並み大抵のことではない。何度王子を殺したことか……隠しコマンドがあれば……しかし我々は，ひたすら正統にプレイし続けなくてはならない。完璧なものに仕上げるのが宿命であり，プロのプライドでもあるからだ。

こうした苦労を経て，子供だましではないゲームができあがったのだ。

☆最後に…

これが，達人スタッフがゲームを創り上げる過程である。メルヘン・ヴェールをプレイした事がある人には，理解できる？！と思う。

どうです？貴方もサコムのスタッフと一緒にエンターテイメントしてみたくなったでしょ？その気と自信のある方は御一報の価値ありですよ。

また，ユーザー・サポートのサコム。

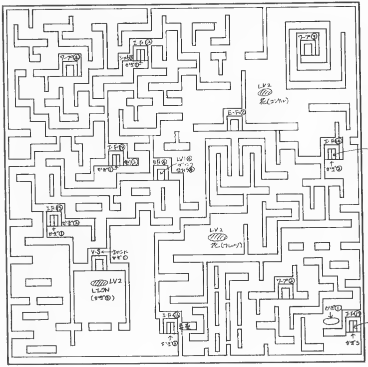
何かご相談やご意見，メンテナンス，ファンクラブの問い合わせなど，ございましたら，気軽にTELや葉書等でご連絡下さい。

では，次回のサコムのタイトルにも，こうご期待！

本物のエンターテイメントを追いつづけるとサコムにたどりつく。

もうサコムは見逃せない！　（おわり）

※カットとして使用したのは，ソフト制作に使われた㊙開発資料です。



登場キャラクター

LV1－No.4 がいこつ

LV2－花 LION

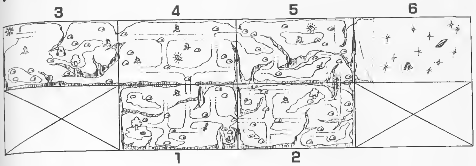
登場アイテム

シールド②	(かぎ①)
剣②	(かぎ①)
まほうの書③	(かぎ②)
かぎ②	(かぎ①)
毒薬	(かぎ③)
Eのかぎ	(かぎS)

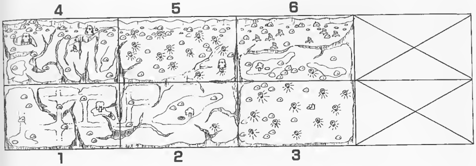
かぎ

①－LV2，LV3，V・S	＝3
②－I・F	＝1
③－ライオン	＝1

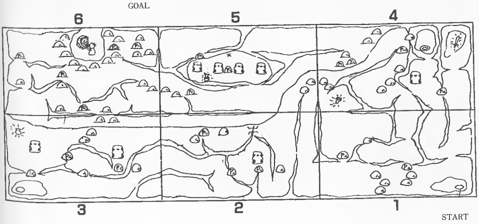
ステージ1

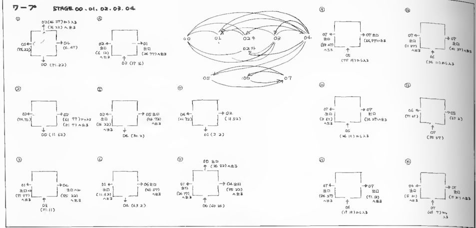


ステージ2



ステージ5





♂俺がPISTON高崎だ‼

諸君また会ったな。私がこの業界の維新軍，高崎晃ことＰＩＳＴＯＮ高崎だ！（名刺には，高崎和由来（仮名）と記されている)。あえてここに登場したのは，まだ私の名を知らん愚か者が多いので用意した。しっかり読むがいい！

まずは，手始めに簡単な紹介からだ。

氏名 ………… ＰＩＳＴＯＮ高崎
年齢 ………… 不詳
好きな色 …… ハイティーンから人妻まで
好きな食べ物 …いい女
(金髪を好む佐川君とは別?)
趣味 ………… テニスとアセンブラ

◎社内調査によると，飲む，打つ，ヤルの三拍子をこなし，金も無いくせにモータースポーツに熱く，取り立て屋の渦の中レーシングカートなるものを乗り回し，しまいには「ウイリアムズＨＯＮＤＡでネルソンピケと走るのは俺だ！Ｆ１世界は俺を必要としている！」と，のたまっている。との事です。…(佐藤談)

まいったか！最もありがちなパターンだろ。君達のレベルに合わせてあるから，一目瞭然だろ。

しかし社内で，調査されているとは……

そうそう，趣味の覧にパソコンという文字が無いのに気づいたかな？なぜだか理解できるかな？と問いかければ，それぞれ勝手な想像をするのだろうが，少なくともパソコン少年と私では発想，性格，センスから始まって生活習慣は勿論のこと，好む女性も宗教も理想も思想も… 全てが違う。

要するにパソコンが好きではないのである。こう書くと誰もが思うのが，「じゃあ，なぜプログラマーなんてやるんだ！」となるわけだが，私は冷静である。

趣味ではなく仕事でプログラマーをしているからだ。趣味で会社に来て，趣味で仕事をし，趣味でＧＡＭＥを創り上げとりあえず売れるか試してみる。それが売れてしまう（なんて恐ろしいことだ！)。ここで売れなかったソフトハウスは消滅した。

第一次栄枯盛衰である。売れてしまったソフトハウスは味を覚え，次のタイトルを創ることにより金儲けをする。儲かれば次のソフトに先行投資するから回を重ねる毎に良いものができる様になる。これを繰り返す事により，ソフト業界は潤いと共に目ざましい進歩を成し遂げたのである。勿論，ここに記したことだけではない会社が数多くあるが，ここでは，あえて触れない。

はっきり言って今のソフトハウスには，昔の様なパワフルな進歩がない。何かしなくてはいけないのは感じているだろうが，本気で取り組んでいる様には思えない。だから子供だましのゲームが世に出回ってしまうのである。

その点では，サコムは抜かりなく，趣味で会社に来るような者は飼っていないのである。そんなヤツが社内に繁殖してしまえば，明るい将来はないのである。単体でも暗いヤツが集結して明るい将来などあるわけないだろ！と週に一度は叫んでしまう私である。

だから私は，ソフト業界第二のバージョンアップの大波を，勿論サコムを筆頭に仕掛けなくてはいけないと勝手に思い込み，銀河系を一人で背負っているような，想像を絶するプレッシャーを感じながら，日夜プログラミングに励んでいるのである。

しかしここで私は，〝いいかおまえら！俺がＰＩＳＴＯＮ高崎だ！！〟と，みなぎるパワーで挑戦状を叩きつけるのである。

〝やはり，ここが違うのだろう〟と，呟きながらサコムの広告ページを開くのである。

“私たちは　子供だましではないゲームを創りたい”
このコピーもそのうち，
“私たちは　子供だましではないゲームを創り続ける”
と，言い切ったものになるのも，もうすぐだな！と実感すると，またプログラミングに励むのであった。

♀涙のファンレター

ＨＥＬＬＯＷ！みんな元気にメルヘンヴェールをプレイしてる？Ｙ．Ｈの謎は解けたかな？と言うわけで始まったのが，ＰＩＳＴＯＮ高崎が全国の一億二千万人のＳＡＣＯＭファンに贈るコーナーです。
（これは凄い！　永久保存版だ！）

まず，サコムに送られてくるハガキからだ！最近つまらないハガキが多過ぎるぞ！なにをやっているんだバグ野郎！と怒りたくなる。

ユーザーからのハガキはピストン高崎とアニマル佐藤で，全てチェックしているがちっとも面白くもなんとも無いというのが現状だ。ちょっと前までは，ＳＡＣ（サコムのファンクラブ）の入会希望ハガキには，イラスト入りやコメント入り，作って欲しいオリジナルゲームアイデアなどがあり，ゲーム終了の封書には，感想や意見，今後の期待など様々なものが社内を賑わかしていたのだが，なんなんだ！最近は，ファンクラブの入会希望ハガキは………………と　つづくのである。

よろしくね。

特別寄稿
ブラスティー開発手記

スクウェア　吉田貴司





1985年 7月某日……。

我々「株式会社電友社　東京営業所コンピュータ部門　スクウェア」(以下，スクウェアと略す）のメンバーは，強化合宿ということで，噴火で大話題の大島がある伊豆諸島の八丈島へ……単なる社員旅行へ出かけました。

そこで，ウダウダと遊んだり，ピロピロとダベッていましたが，やはりゲームに生きる我々のことですから，自然に話題はパソコン中心のものとなりました。

「パソコン・ファンにはロリコンって多いんじゃない？」とか「パソコンしている人って暗いと言われるけど，それは外見だけだよ」などと話し合っているうちに，ブラスティーが誕生するキッカケとなった「パソコン・ユーザーにはアニメファンが多い！」という一つの結論めいたものがうかびあがってきました。

私たちは，それまで「デストラップ」や「ウィル」を創ってきたのですが，こんどの作品は，今までできなかったフル・アニメーションでゲームを作ってみようではないかい？　ということになったのです。

これがブラスティーの開発着手のようすです。

やった！日本サンライズ社との協力が決定！

ゲームは RPG（ロールプレイング・ゲーム）にしよう，ということがまず決定しました。ところがアニメーションにするには誰が何と言おうと，絵が必要です（あたりまえか……)。

当時のスクウェアには，アニメーションをさせるほど膨大（ぼうだい）な量の絵を描ける人がいなかったので，どこか有名なアニメ会社に描いてもらおうということになり，その候補をあげてみました。

まず上がったのは，人気も高く，アニメの質も定評のある日本サンライズ社でした。「でも，ちょっと無理かもしれないね」という意見もあり，日本サンライズ社を含め四つの候補をあげて，当たってみることにしたのです。

その候補とは，漫画家の寺沢武一さん(あの「コブラ」の作者)，アニメーターの安彦良和さん（「ガンダム」でおなじみ)，宮崎駿さん（「ナウシカ」だよね)，そして，日本サンライズ社だったのです。

ところが‼　寺沢さんをはじめ，３人は次々に忙がしいという理由で断わられてしまったのです（アニメや劇画ファンなら，なぜ忙がしかったかはわかるよね)。こうなると日本サンライズ社にたのむしかありま

せん。

ほぼ絶望と思われていたときに「日本サンライズ社がパソコン用ソフトを企画したがっている」という情報が入ってきたのです。スクウェアは，即座にお願いしに行ったことは言うまでもありません。

これはブラスティーの本格的な企画の大きな一歩でした。

ナミダを飲んで ボツった設定もある

運よく日本サンライズ社からOKを取りつけたスクウェアでは，急ピッチで企画細部のけんとうがはじまりました。

ロボットのネーミング等は，日本サンライズ社から，いくつかの候補をあげてもらい，その中から決定しました。また，ロボットの動きは，実際にアニメのプラモデルを買ってきて，それで研究を重ねました。

ストーリーもOK，各場面設定もOK，ロボットの機能や設定も順調に決定されていきました。

この段階で，すべてのデータを入れるとすると「ディスク10枚組みくらいかなあ……」というような状態でした。やむなく，あまり必要のなさそうな部分を削ることにしたのですが，その一部をみなさんにお伝えしましょう。

●E.W.S(アーリー・ワーニング・システム)

これはマニュアルに載っているとおり，早期警戒装置で，敵に先制攻撃ができる確率が高くなるものですが，当初の企画では敵の出現する一歩手前の位置にくると，パッケージの裏に載っているような
「CAUTISON.!!
A-TYPE 〔AGRESS〕 COMING!」
…というようなメッセージが出るはずだったのです。残念ながら×(ボツ)！

●惑星（プラネット）

実際のゲームの中では，ただの障害物ですが，実は，惑星の横をとおると，ヒューンと惑星とすれちがったり，惑星の上に着陸して周囲を見渡す…というようなことができるはずだったんです。

●小惑星帯（アステロイド）

PC88版や，X1版等では出てきますが，PC98版では，あの赤い岩石の絵が入っていません。そのかわりに，PC98版でしか見られないアステロイドの絵が入っています。

●エリクセン

おまけとして付いている設定資料を見て気付いた人もいると思いますが，設定資料のエリクセンは青い色をしていますが，実際ゲーム中に出てくるエリクセンは，茶色になっています。パレットの関係で，茶色になったということですが，故意に変えたというウワサも…。

●DD

設定資料集に出ていた「D D」(ディーディー)がゲーム中に出てこなかったのは単に容量が足りなくて絵のデータが入らなかっただけです。

●ライフル

「ブラスティー」の武器の一つ。

当初，「GUN」と「RIFLE」は，違う武器だったのですが，なにぶんにも，Diskの容量が足りないために「GUN」と「RIFLE」をいっしょにして，「RIFLE」のアニメーションをカットしました。

…と，他にも色々ありますが，細かいところまで書くと，キリがないから，このへんでやめましょう。

頭のいたい データの圧縮

スクウェアがゲームを作るときに一番頭を悩まされるのが，容量の問題です。特に「ブラスティー」の場合，アニメーションさせるために，絵のデータが多いので，普通の方法でやると，とてもDisk 2枚には入りきるものではありませんでした。そこで，データの圧縮が必要になってくるわけであります。

アニメーションが最大の売りの「ブラスティー」ですから，そのへんから簡単にご説明いたしましょう。

まず，日本サンライズ社に，完全な動きを決定してもらって，それを原画から動画にしてもらいます。もちろん，TVアニメで使うような動画用紙にです。

ここまでは，普通のTVアニメと同じですから，日本サンライズ社は，おとくいなわけですね。そして，そこからが「スクウェア」の仕事です。

まず，もらった原画を縮小コピーして，実際の画面サイズまで落とします。それを，イメージ・スキャナでCG（コンピュータ・グラフィック）に落とし，その際に，うまく写らなかった部分や，かすれて線が見えなかったりする部分が出てきますので，グラフィック・エディターで修正します。

それで色を付けていくわけですが，色は日本サンライズ社が，セル画に色付けしてくれたのを見ながら，それに似た色をこちらで選んで付けるのです。

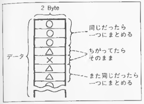
絵も，圧縮効率を良くするために，2-PLANEで描くので，キャラクターごとにパレットの設定を変えていきます。ですから，実際，一つのアニメーションで使われる色は黒も含めて4色ですが……。

しかし，戦闘中の各ウィンドウは独立していますので，一見8色使っているように見えるでしょ。

さて，そのようにしてできた絵を，圧縮してディスクにたたき込みます。そのディスクも普通のFORMATでは足りなかったので400K FORMATにしました。400K FORMATというのは簡単に説明すると普通，ディスクには，（2D）320キロバイト（KB）しか，入らないのですが，FORMATを替えて，400K以上入るようにしたものです。

しかし，このやりかたは，ドライブが古かったり，電気的なノイズがあると，読み込めないときがある等の難点をかかえていますので，うちではなるべくやらないように心がけています。

DATAの圧縮ですが，これもやっかいなもので，圧縮の方法にもいろいろありますが，「ブラスティー」の場合は，絵のDATA



を上から2バイトづつ見ていって，つぎの2バイトが，前の2バイトと同じだったら一つにDATAをまとめ，違っていたらそのまま…という，簡単に書くと，おもいっきり簡単そうに聞こえるやりかたです!?

この圧縮の方法だと圧縮効率は悪い（30%位）のですが，展開速度が速い！ もっと圧縮効率を良くすることもできますが，展開速度が遅くなるので，アドベンチャー・ゲームのように少しくらい絵に時間がかかってもよいのならそれでもよいのですが，アニメーションをさせるとなると，どうしても絵の表示速度を速くしなければなりません。そこで今回は，圧縮効率のほうを犠牲にしました。



実際にアニメーションするときは，Diskの中から一つのアニメシーンのDATAを一気に読み込み，圧縮されたDATAを元にもどしながらメモリーの中に格納しておきそれを1枚づつV-RAMに転送していきます。速さは，1秒間に40枚の絵が可能なんです（X1版）が，アニメーションも速ければいいってもんじゃありません。ウエイトをかけて1秒間に10コマくらいまで落としています。

3D迷路での移動は，画面が大きいし，敵の出現とか横に壁があるとか，いろいろな判定が入るので若干スピードは落ちますが，それでもまだウエイトをかけないと見れません。実際，98版では1秒間に20枚以上平気で描いてしまうんですよ。

データをDiskから読み込むのも，シークを少なくするためにFILEの配置にも多少の努力はしました。

隠しコマンドについて

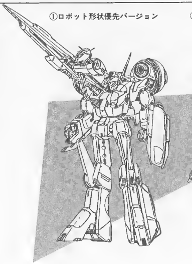
座標を出す隠しコマンドは「ブラスティー」をやった人で知らない人は少ないと思いますが，よく「他には無いんですか？」とユーザーから聞かれることがあります。88版では基本的には無いと言ってもよいでしょう。しかし，他機種では他にも……(？)みんなでさがしてみましょう。

88ユーザーのみなさんが隠しコマンドが無いからといってガッカリするといけないので（なにせ，ゲームを買って隠しコマンドを探すのが楽しみという人もいるからね）88版「ブラスティー」に当初，たくさんあった隠しコマンドの一部（…と言ってもたぶんこれで全部だと思ったが…）を，ご紹介しておきます。実際のゲームでは，ほとんどカットされてしまったけれど，なごりが残っていたりしますから，ヒマがあったらさがしてみてね。

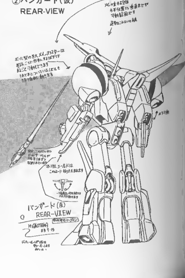
ブラスティー設定資料集

THE OFFICIAL ART OF BLASSTY

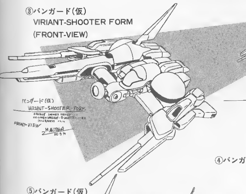
①ロボット形状優先バージョン

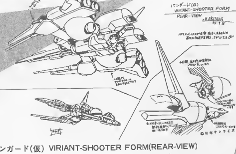


②バンガード(仮)
REAR-VIEW



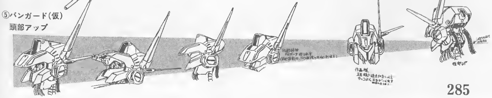
③バンガード(仮)
VIRIANT-SHOOTER FORM
(FRONT-VIEW)





④バンガード(仮) VIRIANT-SHOOTER FORM(REAR-VIEW)

⑤バンガード(仮)
頭部アップ



●座標確認
これは全機種についていますが，機種によって見かたが違うので注意！
●ワープ
座標確認を出した後，チョチョイとその数値を変えると，その地点に，一気にワープします。しかしマップは20×20なので，それ以外の所（たとえば，30×30等）にワープすると，全々知らない場所にきてしまってとんでもないことになるのでモニターの段階でカット（そんなことで不良品と言われて返品されても困っちゃうもんね）。
●敵を変える
敵にはそれぞれTYPE名が付けられていて，たとえばアグレスならば，A-TYPEなのですが，敵に遭遇して画面上にグリーンのカーソルが動いているときに，あるキーを押して，TYPE名を入れると敵がそのTYPE名の敵に変わってしまいます。エリクセンはJ-TYPEですが，エリクセンが出てきたときにA-TYPEのキーを押せば，エリクセンがアグレスに変わってしまいます。
●敵を出なくする
同じく敵が出てきてグリーンのカーソルが動いているときに，あるキーを押すと，カーソルだけ動いて敵はどこかに行ってしまうというとても便利だったコマンドです。
●各インジケーター類がMAXになる
クレジット，エネルギー，コンピュータ・ラーニング，デストラクティブ・パワーがMAXになります。
●一気に攻撃
敵が出てきたとき，自分がシューター時でも，変形して一気にバルカンを射ち，敵を倒すとまたシューターにもどっているという変なもの。しかし，音楽は単音になるわ，ウインドウは閉じないわ，バルカンを持ってなくてもバルカンを射つわで結局×。このコマンドは製品にした時に入っちゃったらしいけど，3000回くらいやっているとディスクが飛ぶからやらないでね。
●エネルギーが減る
SHIFT + CTRL + SPACE を一緒に押すと，エネルギーがみるみる減っていくという，隠しコマンドというよりバグだなコリャ。

モニター・プレイできるならやってごらん!! ――バグ取り秘話

プラスティーは，発売が半年ほどもおくれてしまいました。実は，その理由の一つに，原因不明のバグ（AUTO-PILOTのバグ。後述）がありました。2か月くらいどうしてもなおらず，結局，バグを見つけるためのプログラムを組んで調べたところ，一発でわかった……なんていうこともあったのです。
バグ発見には，モニター・プレイをします。プラスティのモニターは，約3週間。朝から晩まで1日中，ひたすらゲームをやり続けるというものでした。
ユーザーのみなさんの中には「イイナ，イイナ」と思って「モニターのバイトをやらせてください」などと電話をかけてくる人がけっこういますが，みなさんが考えているほど甘いものではありません。
実は，私もモニターをした1人なのですが，まず，1回目は楽しいんだよね！ プレイ開始から最終面まで，マップを見ながらやれば，どのくらいの時間で解けるかな？ なんて考えながらやったりして，1日で終わることができました。「あ～やっと終わったあ！」…と喜んでいるときに「はい。これ次のバージョン。よろしくね」などといって次から次へと新バージョンができあがってくるんですよ。
はっきり言って，2回目以降のプレイははんぱじゃないっ！ 私がモニターをしていたときのバージョンは，最終版よりも敵の出現率がかなり低かったのです。当然，キャラクターを育てるのがたいへん！ それに，プレイヤーがやりそうなことを想定して，いろいろなことをためしてみなければならないし，広い宇宙空間にちらばっているメッセージをすべてチェックして回らなければならないのです。
もちろんバージョンが変わるたびにデータ・ディスクは使えなくなるし，まさに地獄のような作業（？）だったのです。
それでもやりたいという人がいれば，募集するかもしれないので電話でもしてね。スクウェアでは，現在プログラマーや，企画スタッフ等も随時募集していますから，皆様スクウェアで働いてみませんか？ アセンブラのできる方，大歓迎です！……オンヤ？ 変な方向に話が進んでしまったようです。

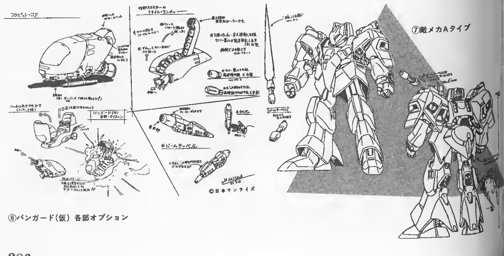
バージョン・アップとコケ

話をもどして，バグのことですが，一番最後まで残ったバグAUTO-PILOTについて，エピソードをひろうしておきましょう。
プレイしていると，どうもうまくもどれなくなったり，リベリオンの中で使うと，オンディーナの中にもどったりして，まったくわけのわからないオプションだったのです。
とにかく，さきほども書いたように，バグが取れましたが，その苦労のおかげ？で，98版では最高のできになり，AUTO-PILOTを使うと，後をふりむき，ちゃあんと今きた方向へ自動的にもどるようになってくれました。
88版やX1版では一瞬にしてもどってしまうので，一見してもよくわからないと思うけど，このように，他機種に移植するときに改良された部分もあるんですよ。
改良といえば，宇宙空間での移動もその一つです。88版では，横にふり向くときなどの動きが，どうも1歩横にすすんでいるように見えるので「そこんとこどうなの？」という問い合わせがいっぱいきました。
実際は，ふり向くだけで，1歩も進んではいないのですが，画面ではそのように見えてしまいます。そこで，他機種では横移動時には，背景の星が横にスクロールするだけにしました。このほうが，画面はスッキリするし，速いというメリットもあったからです。
もう一つ，88版では，乱数の片よりで，敵がなかなか死なないという現象もあります。自分の攻撃力が弱くて瞬発力が強く，敵の攻撃力も弱くて瞬発力も強い場合，どちらも弾に当たりにくく，なかなか勝敗が決しないということがおきてしまうのです。
実際，私も50分間敵と戦っていたことがあるし，何と4時間もの間，戦い続け「どっちも死なないよ～」と泣きベソをかきながら電話をかけてきたユーザーもいました。ゴメンナチャイネ……。
98版やX1版ではまずないと思いますがもし，こういった経験のある人はお手紙ちょーだい！
それから，X1版でのバグ…じゃないのですが，初期ロットの1000本くらいに，データの中に私の名前が入っているものがあります。これは，発売してから3日目くらいにユーザーの方からのご指摘で気付いたのですが，どうやら大量生産するときに，だれかが，まちがえて，私のB-DISKを工場に送ってしまったらしいのです。
私ははっきり言って，このことを知ったとき，顔が青ざめました。なにしろ，いきなりエンディングへ行ってしまうのですからねえ。
それを知った我社の営業スタッフが「よし!! それを売りにしよう！」と言ったとき，私はコケました。ちなみに88版以外はB-DISKにDATAをSAVEするんですよ。

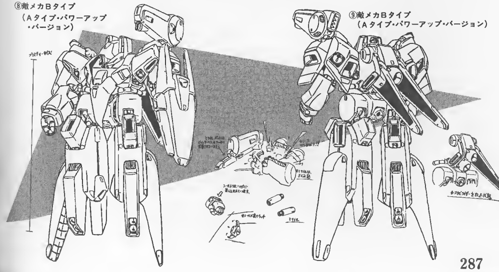


ついに発売!! 大ヒット!! でも苦労しました

1986年4月26日土曜日。ついに88版のプラスティーが発売になりました。つぎの日の日曜日には，J&P渋谷店で1日100本売れたほどで，スクウェアはじまって以来の新記録をだしました。
28日の月曜日には通信販売の予約をしてくれていたユーザーのために，総務部の男子社員2名と女子社員2名とで，100本以上あるプラスティのパッケージをエアー・キャップ（よくお菓子の箱などに入っているプチプチです）で包み，あて名を書き，でっかいダンボール箱四つ分の発送準備をしました。
さあ，それからがタイヘンでした。
当日はあいにくの大雨（台風がきていた）。カサをさそうにもダンボールをかかえているので，荷物はぬれずに，持っている本人には雨がバシャバシャかかるというありさまです。
「近くだから，少しぐらいぬれてもいいよね」と，みんなで近くの郵便局へエッチラオッチラと行ったのですが，そこでは「切



⑦敵メカAタイプ
©日本サンライズ
⑥バンガード（仮）各部オプション


⑧敵メカBタイプ（Aタイプ・パワーアップ・バージョン）
⑨敵メカBタイプ（Aタイプ・パワーアップ・バージョン）

手を貼っていただかないと，お取あつかいできません」とのこと。いくら４人いても，100通以上の切手をここで貼っていたら舌がゴワゴワになってしまいますよね。

そこで「日吉（昔，スクウェアがあった場所）にいたころはハンコを押してもらってましたけど」と言うと，「それでしたら，ここから10分くらいのところに本局の京橋郵便局がありますから，そちらに持っていってください」とのこと。

とにかくこの郵便局は小さくて，ここで商品を広げたらとてもスペースがなくなってしまうので，思いきって京橋郵便局までカサをささずに運ぶことにしました。

商品は箱にしっかりおさまっているから安心していたのですが，とうとう箱はこわれはじめて，商品がこぼれだすわ，もちろん身体は台風もようの雨でビッショリ，グッショリ。通行人は，この珍道中をジロジロ見て笑うわで，サンザンな日にあって郵便局にたどりつきました。

おまけに郵便局で

「封筒にハンコを押してください」

と局員に言われて

「それって，郵便局の仕事じゃないんですか？」

と言って郵便局の兄ちゃんをムッとさせたのは総務部の福井ですっ。

ともあれ,こうしてブラスティーは，ユーザーのみなさんのところへ旅立っていったのです。

まぼろしのタイトル・ロゴとミュージック

98版には，他機種バージョンにないSQU⩓REのロゴがオープニングの前にでます。⩓の文字がクルクル回るというコッたもので，これはアルファのデモにもついていたので店頭で見た人もいるでしょう。

このオープニング前のロゴ，実は音楽まで用意したのにどの機種でも容量不足で使うことができませんでした。

PC98版には入ったのですが，当然音はダメなので音楽もボツ。もっとも98版でも残りメモリはたったの10バイトでしたから手も足も出ないわけです。

このロゴと音楽は，結局アルファにも入れることができず，いったい何のために作ったのやら…。でも，これからでるゲームで入れられたら入れるつもりですから楽しみに（？）していてください。

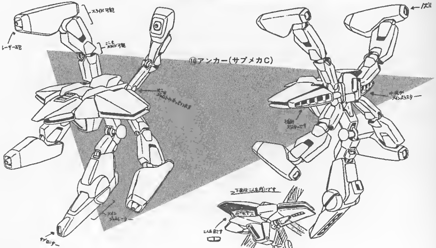
それから，FM版のブラスティーは打ち切り！…なんてウワサも流れているらしいのですが，ちゃんと作っていますよ。この本が発売されるころにはできているかもしれません。

ブラスティーの発売予定日から，もう１年がたちます。とにかく，発売がおくれてしまってゴメンなさい。今後は，このようなことのないようにがんばりますので，これからもスクウェアをよろしくお願いいたします。

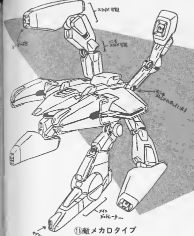
(SQUARE CO.,LTD Planing Division
吉田貴司)



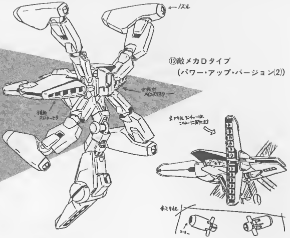
《写真１》中央が今回の手記を書いて下さった吉田さん。右は郵便局で人気の高い福井さん！



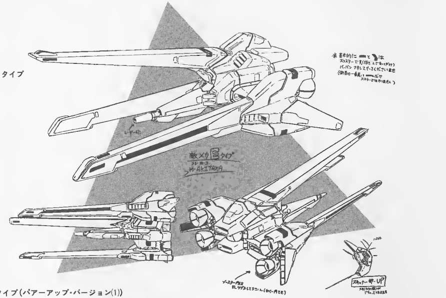
⑩アンカー（サブメカC）



⑪敵メカDタイプ
（パワーアップ・バージョン(1)）

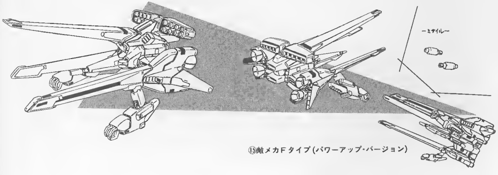


⑫敵メカDタイプ
（パワー・アップ・バージョン(2)）



⑬敵メカEタイプ

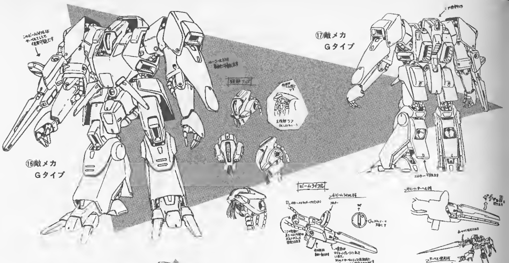
⑭敵メカFタイプ（パアーアップ・バージョン(1)）



⑮敵メカFタイプ（パワーアップ・バージョン）

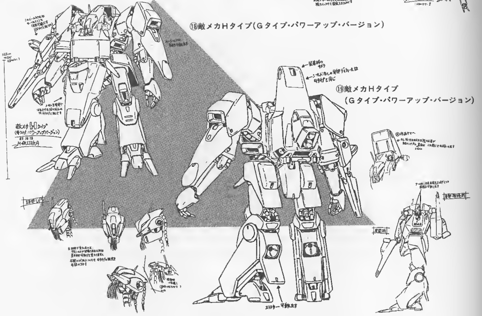
⑯敵メカ
Gタイプ

⑰敵メカ
Gタイプ



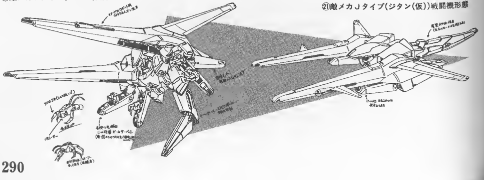
⑱敵メカHタイプ(Gタイプ・パワーアップ・バージョン)

⑲敵メカHタイプ
(Gタイプ・パワーアップ・バージョン)



⑳敵メカJタイプ(ジタン(仮))ロボット形態

㉑敵メカJタイプ(ジタン(仮))戦闘機形態



GAME MUSIC 楽譜集

メルヘン・ヴェールII
メルヘン・ヴェール I
ブラスティー
アルファ
ウイングマン2
覇邪の封印
ロマンシア
太陽の神殿ーASTEKA IIー
ザナドゥ・シナリオII
ウィル(プログラム・リスト)
ブラスティー(プログラム・リスト)

※各曲はすべてタイトルに表示したメーカーの許可のもとに掲載したものです。

メルヘン・ヴェールII ©

システムサコム
佐藤浩一

ミュージック(BGM編)

「メルヘン・ヴェールII」のPC－9801版は，弊社サウンドボードAMD－98と，NEC製FM音源ボードPC－9801－26に完全対応しています。

「メルヘン・ヴェールII」では，各シーンに応じて14種類のBGMが使われています。また，全体の統一性を図るためにメインとなるBGMは中世ルネッサンス，バロック風の曲を選びました。

1．ファンファーレ

印象的な三連符が絡み合う短いファンファーレ。システムサコム＆ALUcorpのオープニング画面に流れています。

2．メルヘン・ヴェールのテーマ

メインタイトルが表示されている間，流れています。この曲は，4小節の繰り返しだった「I」のメインテーマを16小節に延ばして一応完結した楽曲としてまとめたものです。フランス国歌風のイントロで始まる旋律が小気味よいリズムを刻みます。

3．ヴィジュアル・ステージのテーマ

「メルヘン・ヴェール」のストーリーが語られるにふさわしい，中世の教会音楽タッチの憂いあるこの曲は，「メルヘン・ヴェールI」のヴィジュアルステージで使われていた，単旋律のメロディーを三声にアレンジし直したものです。「メルヘン・ヴェール」シリーズに使われたBGMのなかでは，最も人気のある曲のひとつです。

4．森の国のテーマ

地上のアクションフィールド〔ORDEAL〕〔MAZE〕〔VILLAGE〕〔RIDDLE〕に使われている，はつらつとした舞曲です。「メルヘン・ヴェールII」をプレイしていれば一番頻繁に流れる曲なので，メロディを覚えてしまった方も多いのでは。

5．バトル

バトルフィールドの中で使われる曲。フランスの近代作曲家ドビュッシーで有名な六全音音階を，異なったリズムで進行する二つの速い旋律に取り入れて，不安定で緊張感のあるイメージを作ってみました。

6．ゾーン

ワープゾーン，アイテムフィールド，生命の泉などで使われている曲。癖のない和音で進行しているメロディーラインの上に速いアペジオを重ねた，透明感ある曲です。

7．暗闇のテーマ

ランプを手に入れていないと真っ暗になってしまうアクションフィールド〔RUINS〕〔DARK〕で使われている，バルカローレ(舟歌)曲想やリズムが，あの「ザ○ドゥ」のBGMに似てません？

8．城のテーマ

ゲームもそろそろ佳境にはいる城のステージ〔CASTEL〕〔CELLAR〕で，それぞれキーとスピードを変えて使われています。「森の国のテーマ」とはうって変わった静かなガヴォットです。

9．ヘル

歩くたびにパワーが減ってしまう，通称地獄ステージ〔HELL〕で使われている曲。先の六全音音階をこの曲でも取入れてみました。

10．イリュージョン

〔CELLAR〕のどこかに，その入り口があるという，幻想の国〔ILLUSION〕で使われている，三拍子のルネッサンス風舞曲です。同じ旋律が繰り返し現れるときは，エコーの効果を考え，最初を大きく次を小さく音量を設定しました。

11．魔法使いのテーマ

魔法使いが潜んでいる，最後の迷宮に使われている曲。アップテンポのリズムとディミニッシュの和音進行が，王子をあおり，また緊迫した雰囲気を漂わせます。

12．Y・Hのテーマ

「キラキラ星」の前半部分を歌謡曲風にアレンジしたこの曲，「メルヘン・ヴェールII」の中で唯一イメージが違う仕上がりになっています。さてさてどのシーンに使われているのでしょうか？　大部分の方は，きっとこの曲を聞かないままにゲームを終了してしまうはずです。「Y・Hの秘密をさぐれ」！！

13．ゲームオーバー

王子のパワーが0つまり死んでしまった時に流れる，できればあまり聞きたくない曲。「メルヘン・ヴェールのテーマ」の一部を旋律のモチーフに使いました。

14．エンディング－目覚めよと呼ぶ声あり－

「メルヘン・ヴェールII」をめでたく終了した方のみが聞ける曲です。「メルヘン・ヴェールI」からずっと「メルヘン・ヴェール」につき合ってくれていれば最後のヴィジュアルステージの文章，イラストと見事にマッチしたこの曲が，あなたに大いなる感動をお送りします。原曲はJ・S・バッハのカンタータ「目覚めよと呼ぶ声あり」です。「メルヘン・ヴェールII」の主題にあった題名だと思いませんか。

各楽譜についている題名は，次の通りです。

- ●F2　FAN　ファンファーレ
- ●MV　20PN　メルヘン・ヴェールのテーマ
- ●F2　VS　ヴィジュアルステージのテーマ
- ●F2　S1　森の国のテーマ
- ●F2　BA　バトル
- ●F2　S4　ゾーン
- ●F2　TS2　暗闇のテーマ
- ●F2　SIR　城のテーマ
- ●F2　GIG　ヘル
- ●F2　ILU　イリュージョン
- ●F2　HE　魔法使いのテーマ
- ●F2　HS2　Y．Hのテーマ
- ●F2　OVR　ゲームオーバー
- ●F2　UP　エンディング
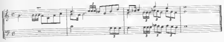
ミュージック(効果音編)

効果音は全部で8種類入っています。
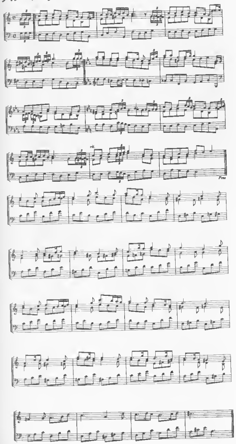
1．「剣の魔力による攻撃音」
2．「ヴェールがダメージを受けたときの音」
3．「レベル3の敵をやっつけた音」
4．「アイテム出現音」
5．「アイテム奪取，使用音」
6．「レベル1の敵がダメージを受けたときの音」
7．「バトルフィールド，迷宮のドアが開く音」
8．「ヴェールが死んだときの音」

これに幻の9番目，「魔法使いがダメージを受けた時の音」もあったのですが，なぜか没になってしまいました。
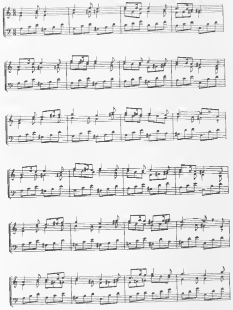
ファンファーレ
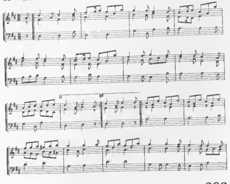


メルヘン・ヴェールのテーマ
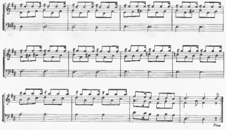


ヴィジュアル・ステージのテーマ
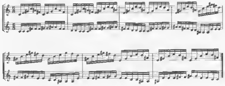


森の国のテーマ
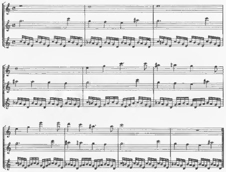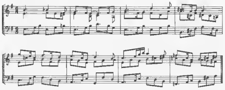




バトル
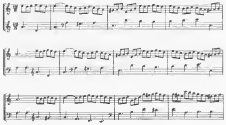


ゾーン
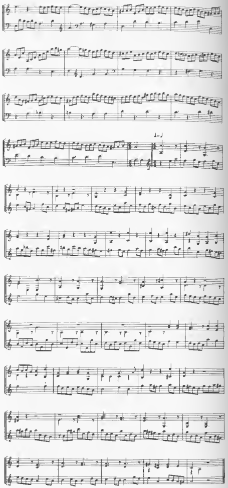


暗闇のテーマ
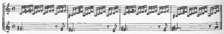


城のテーマ
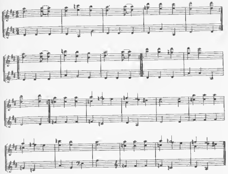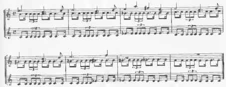




ヘル
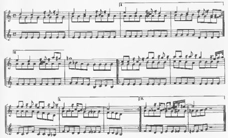


イリュージョン
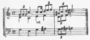


魔法使いのテーマ
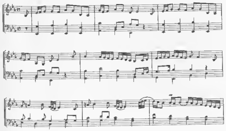


Y・Hのテーマ
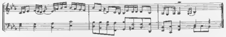


ゲーム・オーバー
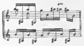


エンディング
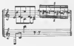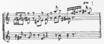




ヴェールの弾 Envelope:0.37 Noise 21
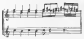


ヴェールのダメージ Envelope 2 42 :32
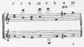


レベル3の発射音 Envelope:5 52 Noise :26



アイテム・データ Envelope 0 42 Noise 23
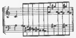


アイテムを取る音 Envelope 0 42 Noise 20
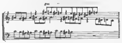


レベル1の発射音 Envelope:0 42 Noise .ch1 2=32 ch3=16
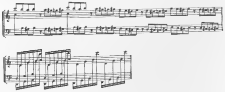


ドア・オープン Envelope:0 52 Noise 12



ウィザードの発射音(未使用音) Envelope 0 42 Noise 12
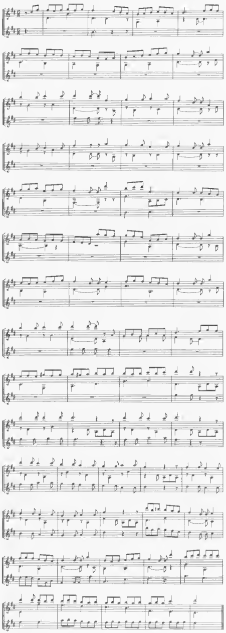


死 Envelope:4.55 Noise :20
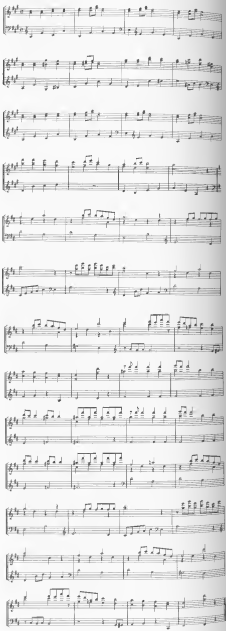


メルヘン・ヴェールⅠ

©システムサコム
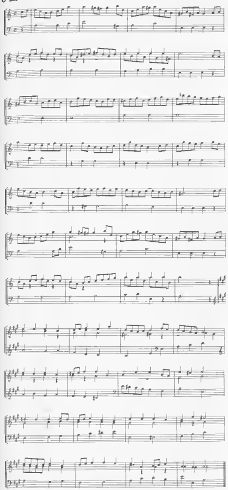
1～5面のテーマ

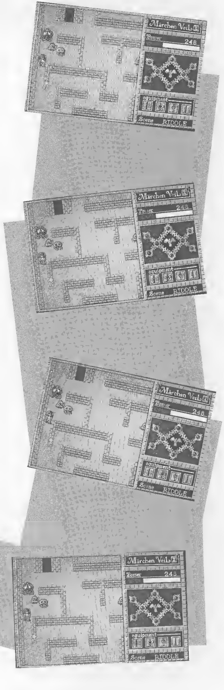


6．7面のテーマ



8面のテーマ
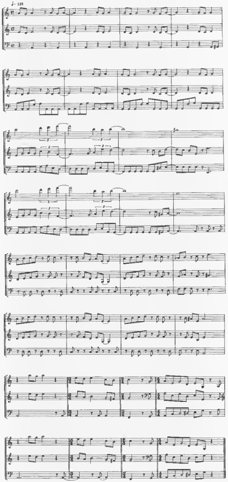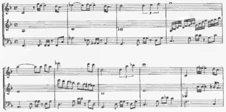




ブラスティー
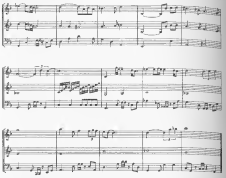
©スクウェア

BLASSTY MAIN THEME
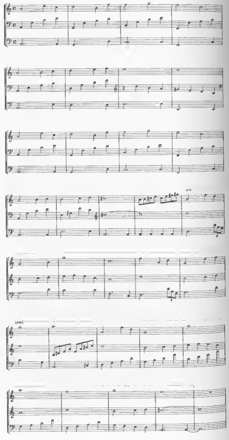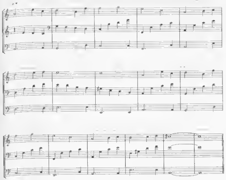


ANTHEM
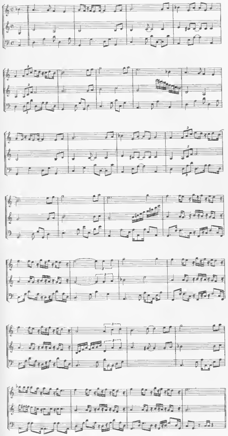




ENDING
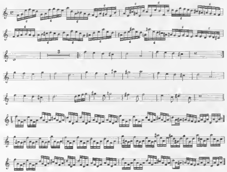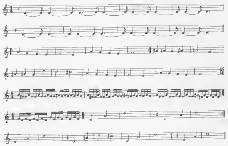




FINALE
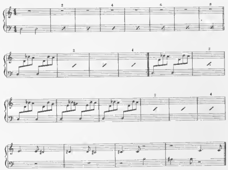


In the Maze(Part 1)
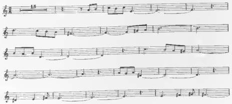


In the Maze(Part 2)
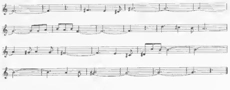


In the Maze(Part 3)
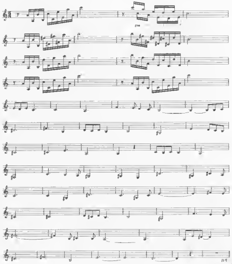


SPACE (Part 1)
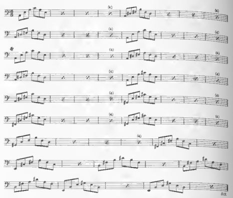




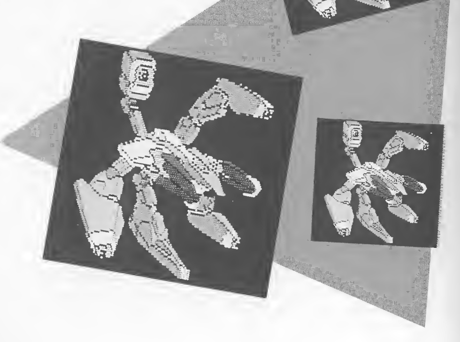
SPACE (Part 2)



SPACE (Part 3)
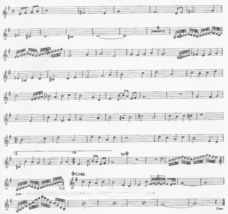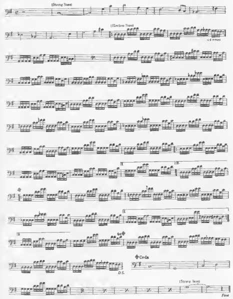






アルファ
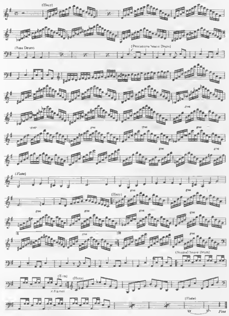
ALPHA MAIN THEME (Part 1)



ALPHA MAIN THEME (Part 2)



ALPHA MAIN THEME (Part 3)
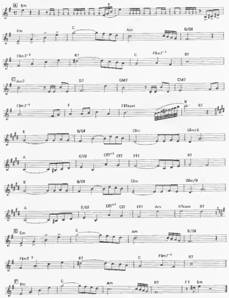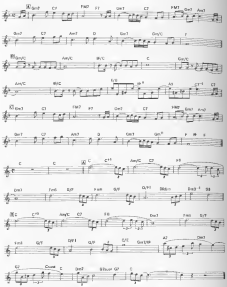




ウイングマン2

© エニックス
作曲：すぎやまこういち
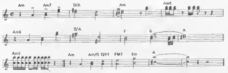
明日への翼



コーヒー・ブレイク



ウイングマン一戦闘
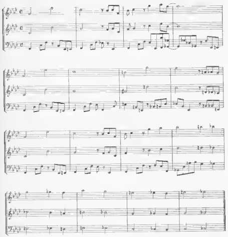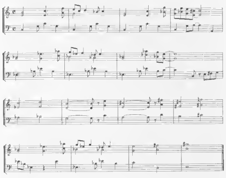




覇邪の封印

© KGD SOFT

オープニング
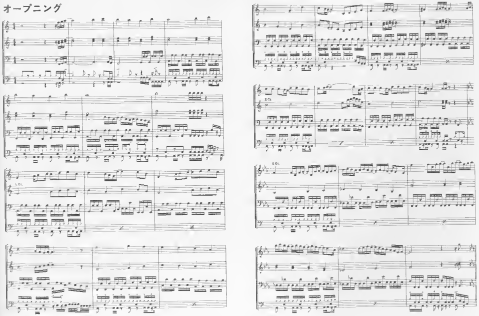


エンディング
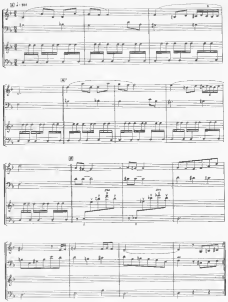


ロマンシア

© 日本ファルコム
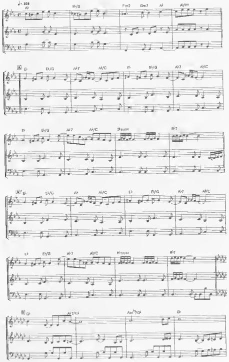
オープニング
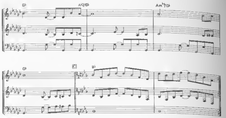


テーマ
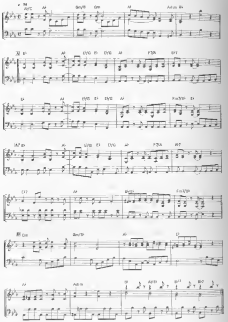


エンディング
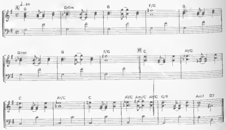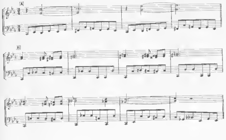




ロマンシア王国のテーマ
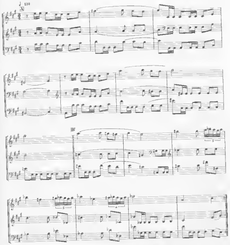


アゾルバ王国のテーマ
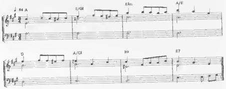


地下帝国のテーマ
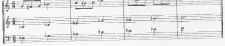


城のテーマ

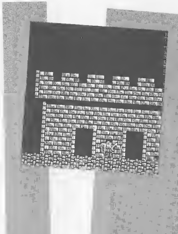


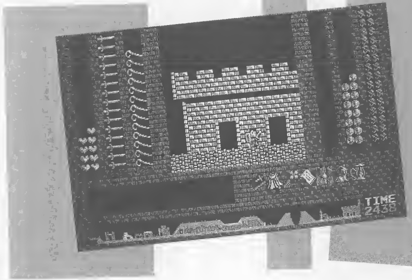
天上のワルツ



ゲーム・オーバー
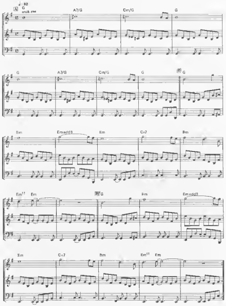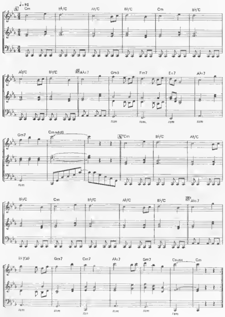






太陽の神殿アステカII

© 日本ファルコム
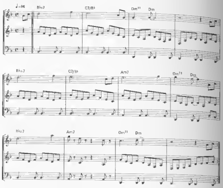
悲しみの夜 La noche triste
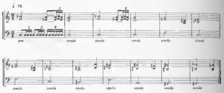


聖なる泉 Cerote
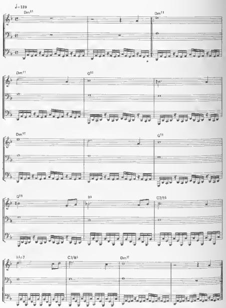


太陽の神殿 Templo del Sol



失なわれた世界 Mundo Perdido
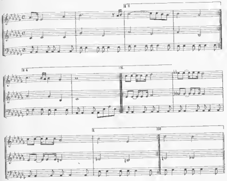


エル・カスティージョ El Castillo
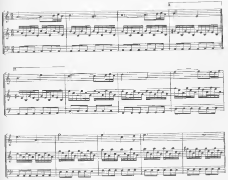


XANADUシナリオII

© 日本ファルコム
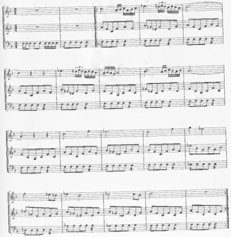
LEV・1
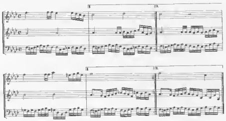


LEV・2
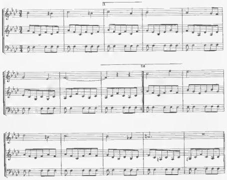


LEV・3
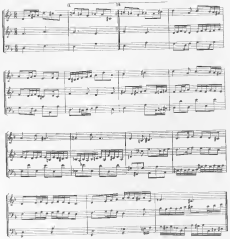


LEV・4
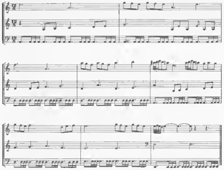


LEV・5
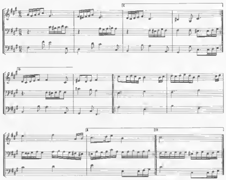


LEV・6
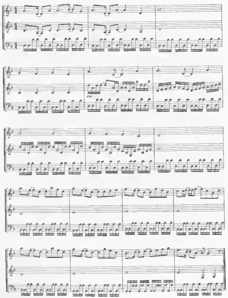


LEV・7
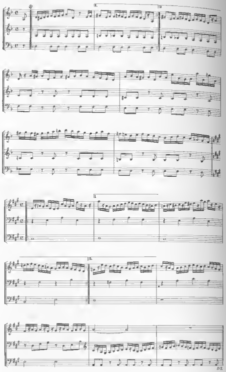


LEV・8
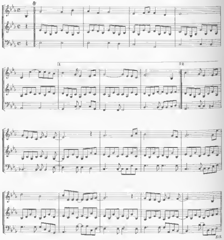


LEV・9
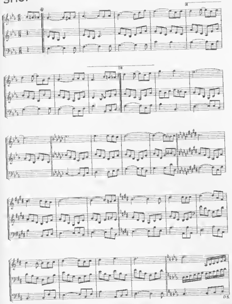


LEV・10
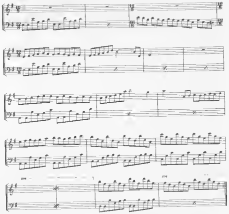


Healers



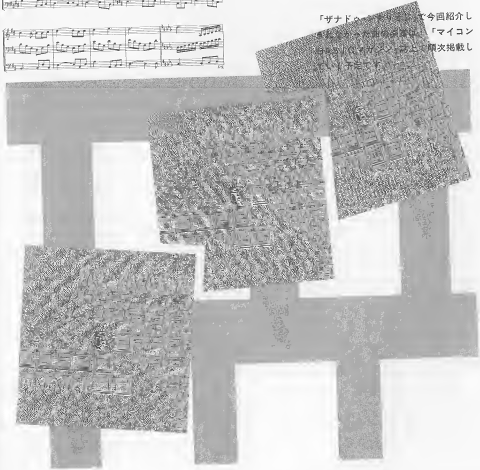
SHOP



Big Krakenのテーマ



「ザナドゥ・シナリオII」で今回紹介しきれなかった曲の楽譜は、「マイコンBASICマガジン」誌上で順次掲載していく予定です。



©スクウェア

■WILL

```
100 NEW CMD
110 DIM BUF%(4,9)
120 FOR X=0 TO 4
130   FOR Y=0 TO 9
140       READ BUF%(X,Y)
150 NEXT Y,X
160 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
170 DATA    35,   15,    2,    1, 4000,   10,   27,    6,    0,    0
180 DATA    31,   15,    1,   10,   10,   19,    0,    1,    0,    3
190 DATA    25,    0,   23,   15,   10,   20,    1,    2,    0,    3
200 DATA    30,    0,   18,    9,   15,   70,    2,    5,    0,    3
210 DATA    30,    5,   10,   12,   15,    5,    1,    1,    0,    3
220 FOR X=0 TO 4
230   FOR Y=0 TO 9
240       READ BUF%(X,Y)
250 NEXT Y,X
260 CMD VOICE BUF%
270 DATA     7,   15,    2,    1, 5000,   40,    0,    4,    0,    0
280 DATA    28,    7,    0,    3,    1,   27,    1,    2,    1,    0
290 DATA    19,    9,    0,    2,    3,   24,    1,   10,    1,    0
300 DATA    28,    7,    0,    3,    1,   51,    1,    2,    0,    0
310 DATA    13,    4,    0,    7,    0,    0,    1,    2,    1,    0
320 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
330 GOSUB *INTRO
340 GOSUB *INTRO
350 A$( 0)="t58v13o4g4.f8e4f8g8"
360 B$( 0)="t58v12o4e8c8o3g8e4o4d8c4"
370 C$( 0)="t58v15o3c1"
380 A$( 1)="f+8.d16o3a2o4d8e8"
390 B$( 1)="f+8d8o3a8f+4o4g8f+4"
400 C$( 1)="d1"
410 A$( 2)="f2o3g+4g+12b-12g+12"
420 B$( 2)="f8c8o3a8f4o4g8f4"
430 C$( 2)="o2f1"
440 A$( 3)="g8.e16e2."
450 B$( 3)="e2F8.E4"
460 C$( 3)="o3c2C2"
470 A$( 4)="o4g4.f8e4f8g8"
480 B$( 4)="e8c8o3g8e4o4d8c4"
490 C$( 4)="c1"
500 A$( 5)="f+8.a16o5d2d8e8"
510 B$( 5)="f+8d8o3a8f+4o4g8f+4"
520 C$( 5)="d1"
530 A$( 6)="f2g+4g+12b-12g+12"
540 B$( 6)="f8c8o3a8f4o4g8f4"
550 C$( 6)="o3f1"
560 A$( 7)="g1"
570 B$( 7)="e8c8o3g8e2R8."
580 C$( 7)="o3c1"
590 A$( 8)=""
600 FOR I=0 TO 8
610 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
620 NEXT I
630 FOR X=0 TO 4
640   FOR Y=0 TO 9
650       READ BUF%(X,Y)
660 NEXT Y,X
670 CMD VOICE BUF%
680 DATA    35,   15,    2,    1, 4000,   10,    0,    5,    0,    0
690 DATA    17,    5,    3,    0,   10,   30,    0,    2,    3,    3
700 DATA    25,    3,   13,    4,   10,   26,    1,    2,   -3,    3
710 DATA    30,    0,   18,    9,   15,   40,    3,    5,    3,    3
720 DATA    30,    2,   12,    9,   12,    0,    1,    1,   -3,    3
730 A$( 0)="t80R32.v15o4f4R32.f4R16.f8R32.f4."
740 B$( 0)="t80R32.v15o5c4R32.c4R16.c8R32.c4.V12"
750 C$( 0)="t80R32.v15o3g4R32.g4R16.g8R32.g4."
760 A$( 1)="T80o4g4.f8e4f8g8"
770 B$( 1)="T80e8c8o4g8e4o5d8c4"
780 C$( 1)="T80c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16"
790 A$( 2)="f+8.d16o3a2o4d8e8"
800 B$( 2)="f+8d8o4a8f+4o5g8f+4"
810 C$( 2)="d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16E16E16"
820 A$( 3)="f2o3g+4g+12b-12g+12"
830 B$( 3)="f8c8o4a8f4o5g8f4"
840 C$( 3)="o3f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16"
850 A$( 4)="g8.e16e4T80R16o4f8.R16f8.T80"
860 B$( 4)="e2O5V15R16c8.R16c8.V13O4"
870 C$( 4)="o3c16c16c16c16c16c16c16c16C16C16C16C16C16C16C16C16"
880 A$( 5)="o4g4.f8e4f8g8"
890 B$( 5)="e8c8o4g8e4o5d8c4"
900 C$( 5)="c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16c16"
910 A$( 6)="f+8.a16o5d2d8e8"
920 B$( 6)="f+8d8o4a8f+4o5g8f+4"
930 C$( 6)="d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16d16E16E16"
940 A$( 7)="f2g+4g+12b-12g+12"
950 B$( 7)="f8c8o4a8f4o5g8f4"
960 C$( 7)="o3f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16f16"
970 A$( 8)="g2."
980 B$( 8)="e8c8o4g8e4"
990 C$( 8)="o3c16c16c16c16c16c16c16c16c16C16C16C16F16F16E16E16"
1000 A$( 9)=""
1010 FOR I=0 TO 8
1020 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
1025 NEXT
1030 C$( 8)="o3c16c16c16c16c16c16c16c16c1R1"
1040 FOR I=1 TO 8
1050 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
1060 NEXT I
1070 RUN
1080 *INTRO
1090 B$( 0)="t58v12o4e8c8o3g8e4o4d8c4"
1100 C$( 0)="t58v12o3c1"
1110 CMD PLAY ,B$(0),C$(0)
1120 RETURN
1130 C$( 8)="o3c16c16c16c16c16c16c16c16c1R1"
```

■BLASSTY-ENDING

```
100 '───────── BLASSTY ─────────
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 80,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ── BLASSTY ── ENDING"
130 LOCATE 20,8:PRINT"                          10/15/1985"
140 LOCATE 20,9:PRINT"                    COPYRIGHT BY SQUARE"
150 NEW CMD
160 DIM BUF%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190       READ BUF%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
220 DATA    35,   15,    2,    1, 4000,   10,   27,    6,    0,    0
```

```
230 DATA     31,    15,     1,    10,    10,    19,     0,     1,     0,     3
240 DATA     25,     0,    23,    15,    10,    20,     1,     2,     0,     3
250 DATA     30,     0,    18,     9,    15,    70,     2,     5,     0,     3
260 DATA     30,     5,    10,    12,    15,     5,     1,     1,     0,     3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$( 0)="@32t140v13o4"
470 B$( 0)="t140v10o2"
480 C$( 0)="@5t140v15o2"
490 A$( 1)="A2>E4C4D2<B4>F4F2G2E2C2<A2B4>C4D2E4F4E1D1"
500 B$( 1)=">A4>G4>C4E4<<A4>F4A4>C4<C4G4>C4E4<<F4>F4A4>C4<<A4>E4A4>C4<D4A4>D4F4R4D4<B4A4G+
4E4D4<B"
510 C$( 1)="A2.A4G2.>D4C2.C4<F2.>C4<A2.>E4D2.D4E2.E4<E2.E4"
520 A$( 2)="<A2>E4C4D2<B4>F4F2G2E2C2<A2B4>C4<B2>C4D4C+1<A8B8>C+8E8C+8E8F+8G+8"
530 B$( 2)="A4>G4>C4E4<<A4>F4A4>C4<C4G4>C4E4<<F4>F4A4>C4<<A4>E4A4>C4<E4G+4>E4<G+4@32C+1C+1
"
540 C$( 2)="A2.A4G2.>D4C2.C4<F2.>C4<A2.A4>E2.E4<A2.A4A4A4A4A4"
550 A$( 3)="V6A2>F4D4<G2.B4>G1C1F2<A4>D4<G2>E4F4G1A1"
560 B$( 3)=">D1<B2>C4D4E4F4E4C4<A1>D1<B2>C4D4E1<<A8>C+8E8G8E8G8>C+8E8"
570 C$( 3)="D2.>D16<A16F8G2.>D4C2.C4<F2.C4D2.>D16<A16F8G2.>D4C2.<G4<A2.>C+4"
580 A$( 4)="<A2>F4D4<G1>G1A1F1G1E1"
590 B$( 4)="D1<B2>C4D4E4F4E4C4<A1>D1<B2>C4D4C+1"
600 C$( 4)="D4F4A4>D4<G4B4>D4A4C4E4G4A4<F4A4>C4F4<D4F4A4>D4<G4F4E4D4<A2.A1"
710 FOR 1=0 TO 4
720 CMD PLAY A$(1),B$(I),C$(I)
730 NEXT I
```

■BLASSTY-THEME

```
100 '————————— BLASSTY ——————————
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 80,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ——— BLASSTY ——— THEME"
130 LOCATE 20,B:PRINT"                          10/15/1985"
140 LOCATE 20,9:PRINT"                     COPYRIGHT BY SQUARE"
150 NEW CMD
160 DIM BUF%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190      READ BUF%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VO1CE BUF%,BUF%,BUF%
220 DATA     35,    15,     2,     1,  4000,    10,    27,     6,     0,     0
230 DATA     31,    15,     1,    10,    10,    19,     0,     1,     0,     3
240 DATA     25,     0,    23,    15,    10,    20,     1,     2,     0,     3
250 DATA     30,     0,    18,     9,    15,    70,     2,     5,     0,     3
260 DATA     30,     5,    10,    12,    15,     5,     1,     1,     0,     3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$( 0)="t140v14o4L8"
470 B$( 0)="t140v14o4L8"
480 C$( 0)="t140v15o2L8"
490 A$( 1)="AGA4RAGA4.R4AGA4GFG4RGFG4.R4GFG4"
500 B$( 1)="EDE4REDE4.R4EDE4DCD4RDCD4.R4DCD4"
510 C$( 1)="R4A4R4A4R4A4R4A4R4G4R4G4R4G4R4GG+"
520 A$( 2)="AGA4RAGA4.R4AGA4GFG4RGFG4.R4GFG4"
530 B$( 2)="EDE4REDE4.R4EDE4DCD4RDCD4.R4DCD4"
540 C$( 2)="AAAO3GAO2AAAAAO3GAO2AAAAGGGO3FGO2GGGGGO3FGO2GGGG"
550 A$( 3)=">C2CEF4&F4.<BAB4&B2&B2E16G+16A16B16A16B16>D16E16E16G+16A16B16A16B16>D16E16"
560 B$( 3)=">EGAG>C<BF4&F4.GA>ED4&D2R8C<B>D4C<BERE4"
570 C$( 3)="AAAA>GAED&DDDDDE<AG&GGGGGG>D+E&EEEER<E4"
580 A$( 4)="<C2CEF4&F4.<BAB4&B1>E1"
590 B$( 4)="EGAG>C<BF4&F4.GA>ED2.R8<BG+A&A1"
600 C$( 4)="AAAA>ABED&DDDDDE<AG&GGGGGGG+A&AAAAAB>CC+"
610 A$( 5)="<AB>CDRDCRRC<BGAE4.AB>CDRDCR<A-BR>CRE4."
620 B$( 5)="<DEFGRGFRRGFDE<G4.>DEFGRGFRFA-RFRG+4."
630 C$( 5)="RDDRDRRDCRRCCRRCREDRDRRDFFFR4E4."
640 A$( 6)="<AB>CDRDCRRC<BGAE4.AB>CDRDCR<RBG+EA2"
650 B$( 6)="DEFGRGFRRGFDE<G4.>DEFGRGFRREE<G>E2"
660 C$( 6)="RDDRDRRDCRRCCRRCREDRDRRDERRE<A2"
670 A$( 7)="<A4>>AGA4R4EDE4C<B>C4R<GAEGDE<GRA"
6B0 B$( 7)="<<E4>>EDE4R4<BAB4GF+G4RGAEGDE<GRA"
690 C$( 7)="A2.RA4.RA4.>C4<RGA>CDDEGR<A"
700 A$( 8)="A4>>AGA4R4EDE4C<B>C4R<GAEGDE<GR4"
710 B$( B)="E4>>EDE4R4<BAB4GF+G4RGAEGDE<GR4"
720 C$( 8)="A2.RA4.RA4.>C4<RGA>CDDEGR4"
730 FOR I=0 TO B
740 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
750 NEXT I
```


■BLASSTY-FINALE

```
100 ————————— BLASSTY ——————————
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH B0,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ——— BLASSTY ——— FINALE"
130 LOCATE 20,8:PRINT"                          10/15/1985"
140 LOCATE 20,9:PRINT"                     COPYRIGHT BY SQUARE"
150 NEW CMD
160 DIM BUF%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190      READ BUF%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
220 DATA     35,    15,     2,     1,  4000,    10,    27,     6,     0,     0
230 DATA     31,    15,     1,    10,    10,    19,     0,     1,     0,     3
240 DATA     25,     0,    23,    15,    10,    20,     1,     2,     0,     3
250 DATA     30,     0,    18,     9,    15,    70,     2,     5,     0,     3
260 DATA     30,     5,    10,    12,    15,     5,     1,     1,     0,     3
370 D1M A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$( 0)="t130v14o5L8"
470 B$( 0)="t130v14o4L8"
480 C$( 0)="t130v14o2L8"
490 A$( 1)="B-4A4.GF4E4GF16R16F16EF4.EFG2.GAB-4EA4EG4"
500 B$( 1)="G4>D2<A2B2.B>D<B4.>C4.C4E4C+C+4C+C+4"
510 C$( 1)="A4>D4A4>D<D4A<G4>G4DG<G4>C4.G>C<C4>C<<A4>EA4.<A4"
520 A$( 2)="F4F16A16>CED16R16C16D<B16&B2.>EFG2.GAE2.<B-4"
530 B$( 2)="<A4A16>C16FF2G2.GAB2>C2<G2>>E16C+16<B-16G16F16E16C+16<B-16"
540 C$( 2)=">D4D16A16>D<D8.A16A8.D16<G4.>DG<G>D4C4.G>C<CG4<A4.>EA4<A4"
550 A$( 3)="A4.GF4E4GF16R16F16EF16&F4EFG2.GAB-4EA4EG4"
560 B$( 3)="D2<A2B2.B>D<B4.>C4.C4E4C+C+4C+C+4"
570 C$( 3)=">D4A4>D<D4A<G4>G4DG<G4>C4G4>C<C4>C<<A4>EA4.<A4"
580 A$( 4)="F4F16A16>CED16R16C16D<B16&B2.>EFG2.GAE2.G4"
590 B$( 4)="<A4A16>C16FF2G2.GAB2.B>C<G2A16>C+16E16G16A16>C+16E16G16"
600 C$( 4)=">D4D16A16>D<D8.A16A8.D16<G4.>DG<G>D4C4.B>E<EB>E<<A4>A8.E16A16<A>A16E<A"
610 A$( 5)="F4F16ER16G16R16F16R16E16DR16F4F16ER16G16R16F16R16E16DR16E2E4F4G2.G4"
620 B$( 5)="<<A4A16GR16B16R16A16R16G16FR16A4A16GR16B16R16A16R16G16FR16G2G4A4B-2>E2"
630 C$( 5)="F8.>F16F8.C16R16<A16>R16C16FC16<A16>D8.A16>D8.<A16R16D16R16A16>D<A16D16C4.G>C4
<G4<A4.>EA16E<A16>E16A8."
640 A$( 6)="F4F16ER16G16R16F16R16E16DR16F4F16ER16G16R16F16R16E16DR16<A2>C4D4<B4.>D4.EF"
650 B$( 6)="<A4A16GR16B16R16A16R16G16FR16A4A16GR16B16R16A16R16G16FR16<B16>D16F16A16F16A16B
16D16<F4A4A4.G+4.GA"
660 C$( 6)="<F8.>F16F8.C16R16<A16>R16C16FC16<A16>D8.A16>DB.<A16R16D16R16A16>D<A16D16<B4.>F
B16<BB16>DFE4BE4.E4"
670 A$( 7)="G2.GAB-16B-B-16B-A16R16AG16R16G16E8.F4F16ER16G16R16F16R16E16DR16F4F16ER16G16R1
6F16R16E16DR16"
680 B$( 7)="B-2.B->CG16F+F16EC+16R16C+C+16R16C+16C+8.<A4A16GR16B16R16A16R16G16FR16A4A16GR1
6B16R16A16R16G16FR16"
690 C$( 7)="<A4.>EA16<AA16>EA<A8.>A16A8.<A16A8.>A16A8.<A16>D8.A16>D<A16R16D16R16A16>D<A16D
16<G8.>D16G8.D16R16<G16R16>D16GD16<G16"
700 A$( 8)="E2."
710 B$( 8)="G2."
720 C$( 8)=">C<G>RC16C16R4"
730 FOR I=0 TO 8
740 CMD PLAY A$(1),B$(I),C$(1)
750 NEXT I
```

■BLASSTY-ANTHEM

```
100 '―――――――― BLASSTY ――――――――
110 CONSOLE 0,20,0,1:WIDTH 80,20:CLS
120 LOCATE 20,7:PRINT"Cruse Chaser ―― BLASSTY ―― ANTHEM"
130 LOCATE 20,8:PRINT"                              10/15/1985"
140 LOCATE 20,9:PRINT"                    COPYRIGHT BY SQUARE"
150 NEW CMD
160 DIM BUF%(4,9)
170 FOR X=0 TO 4
180   FOR Y=0 TO 9
190      READ BUF%(X,Y)
200 NEXT Y,X
210 CMD VOICE BUF%,BUF%,BUF%
220 DATA    35,   15,    2,    1, 4000,   10,   27,    6,    0,    0
230 DATA    31,   15,    1,   10,   10,   19,    0,    1,    0,    3
240 DATA    25,    0,   23,   15,   10,   20,    1,    2,    0,    3
250 DATA    30,    0,   18,    9,   15,   70,    2,    5,    0,    3
260 DATA    30,    5,   10,   12,   15,    5,    1,    1,    0,    3
370 DIM A$(9),B$(9),C$(9)
460 A$( 0)="t90v14o4L8"
470 B$( 0)="t90v14o3L8"
480 C$( 0)="t90v14o2L8"
490 A$( 1)="C4R>G16E16&E4D16C8,E-4&E-F16E-16&E-4D16C8.D2D6E6F6G1"
500 B$( 1)="A1>C1<B-1G16B-16>D16F16D16F16G16B-16G16B-16>D16F16D16F16G16B-16"
510 C$( 1)="F4,F8F16F16RF>CA-4,E-<A-16A-16RA4G4,>DG16G16RDGC4,G>C16C16R<G>C"
520 A$( 2)="A2&AA>C<A>E-2,DC<D2D6A6B-6>C1"
530 B$( 2)="<E1>>E-DC<B-AGF+E-<<B-1>E1"
540 C$( 2)="<<A4,>EA16A16READ4.A>D16D16R<AD<G4.>DG16G16RDGC4.G>DD-C4"
550 A$( 3)="<<C4.>F16E-16&E-4D16CB.E-4&E-D16C16&C2D2&D<A>C<AB-4,>CD2"
560 B$( 3)="<E-4,>>C16C16&C4<B-16AB.>C4C<B-16A16&A2A4G4F+2G4,AB-2"
570 C$( 3)="<F2,C4<F4>C4F16F16RCFD4A4>D4.<AG4D4<G2"
580 A$( 4)="<<B-2&B->B->CDC+4,<B-A4.GF2&F6>D6C6&C1"
590 B$( 4)="<G2&G>GB-B-A4.GF4,E<B-1>C16E16G16B-16E16G16B-16>C16<G16B-16>C16E16<B-16>C16E16
G16"
600 C$( 4)="E2,>E4<A2>C+2<G4.>DG16G16R<G4>C4C4CCCC"
610 A$( 5)="<C4R>G16E16&E4D16C8.E-4&E-F16E-16&E-4D16C8,D2D6E6F6G1"
620 B$( 5)="<<G2A2>C1<B-1>E1"
630 C$( 5)="<F4.>C8F16F16RCFA-4.E-<A-16A-16R>EA-G4,D<G16G16R>DGC4,<GC16C16REG"
640 A$( 6)="A4.EF4F16G16FBED&02,D2&D6A6B-6>C1"
650 B$( 6)="E1A1B-1G1"
660 C$( 6)="A4.>EA16A16RE<A>D4,A>D16D16R<AD<G4,G>G4G4C<GR>C16C16R4<A4"
730 FOR I=0 TO 6
740 CMD PLAY A$(I),B$(I),C$(I)
750 NEXT I
```

■FINAL MESSAGE

企画スタートから8か月，やっとみなさんのお手元にこの本をお届けすることができました。出版まぎわになり，高熱でダウン！などというハプニングもあって，1986年内に，はたして発売できるか！という，スリリングな場面もありましたが，多くのみなさまのご協力を得て，発刊することができました。ありがとうございます。

特に，各ソフトハウスのみなさまには，たいへんお世話になり，感謝いたしております。

また，毎日，何10通も寄せられる，読者のみなさまからのはげましの言葉にも，ほんとうに勇気づけられました。ありがとうございました。

★掲載ソフト発売元住所リスト

■システムサコム：〒130 東京都墨田区両国3―22―8 ☎03―635―5145

■スクウェア：〒104 東京都中央区銀座3―11―13 ☎03―545―3519

■エニックス：〒160 東京都新宿区西新宿8―20―2 ☎03―366―4345

■シンキングラビット：〒665 兵庫県宝塚市中州1―2―24―503 ☎0797―73―3113

■工画堂スタジオKGDソフト：〒162 東京都新宿区市谷台町11 ☎03―353―7724

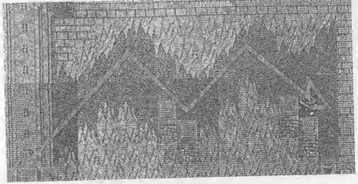
■スタークラフト：〒171 東京都豊島区雑司が谷3―22―3 ☎03―988―2988

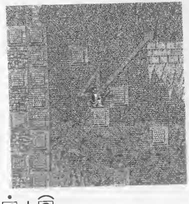
■日本ファルコム：〒190 東京都立川市柴崎町2―2―19 ☎0425―27―6501

ザナドゥ・シナリオII アフター・ケア……

本記事はマイコンBASICマガジン1987年3月号に掲載したものです。

変形二段ジャンプ





⑥̇＋⑦̂

左下のワザの応用。このテクを使えば，1度も逆さつららに当たることなく，レベル5のいばらの山を切りぬけることができる。まさに芸術的なワザだ。

④̇＋⑨̂

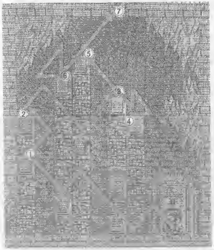
2回目のジャンプは1回目のジャンプと関係ない方向へ飛べるという特性をフルに活用し，1度目のジャンプで得たエネルギーを⑨̂の加速ジャンプに利用するという高度なテクニック。

シナリオIIの最難所!!

ボクが「レベル5のVork'sのある周辺のエリアからどうやって脱出したらいいのか良くわからない」と書いたら，さっそく指先テクニックだけでそこから脱出する方法を送ってきてくれたツワモノがいた。**福島県いわき市の浜田洋平クン，岩手県稗貫郡の藤原誠二クン**他数名。

はっきり言ってキミたちはエライ!!

さて，その方法だけど，まずVork'sのドアの前から[7]を使って①へあがる。そこから[9]+[7]で②の位置へ。そして，[9]で③にたどり着く。そしたら，④の位置から左上の変形ジャンプを利用して，[6]+[7]で⑤へ。さらに，⑥の位置から[4]+[9]を使って，⑦のハシゴにたどり着けるってわけだ。ウ～ン，コイツはまちがいなくシナリオIIの最難所だぜっ!!



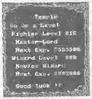
スクープ!! これがキャラクターレベル17だっ!!

本来ならば16までしかあがらないキャラクター・レベルを，なんと17にあげてしまったというすごいレポートが届いた。たしかに，経験値6,553,500たまればレベル17になるんだけど，おそらく最初から最後まですべてのモンスターを剣（または魔法）だけで倒さなければ到達できないはずだから，なみなみならぬ苦労があったにちがいない。オマケに，**新潟県新潟市の塚本裕之クン，群馬県伊勢崎市のH.Ren Iクン**からは，なんと!レベル17に到達したキャラクター・ディスクが送られてきた。

まあ，おそらくMr. 木屋もレベル17に達することは想定しなかったのだろう。ファイター・レベルの17は，なんとウィザード・レベルの1，つまりNovice Wizardになってしまうのだ。さらに，そのときのNext Exp.の表示が2,000になっているからもう1度テンプルに入れば，ファイター・レベルは18（Initiate）にあがってくれる。これを何度もくり返せば，ファイター・レベルは無限にあがっていき，途中で暴走しそうになるが，レベル64で再びNovice Fighterに逆もどりするってわけだ。参考までに，ファイター・レベル一覧表と写真を何枚か紹介しておこう。

《第1表》シナリオII・ファイターレベル一覧表

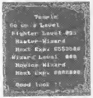
レベル	名前	そのレベルに必要な経験値
0	Novice Fighter	0
1	Aspirant	3,000
2	Battler	10,000
3	Fighter	20,000
4	Adept	30,000
5	Chevalier	50,000
6	Veteran	75,000
7	Warrior	100,000
8	Swordman	150,000
9	Hero	200,000
10	Swashbuckler	250,000
11	Myrmidon	400,000
12	Champion	600,000
13	Super-Hero	800,000
14	Paladin	1,000,000
15	Lord	1,250,000
16	Master-Lord	1,500,000
17	Novice Wizard	6,553,500
18	Initiate	2,000
19	Trickster	5,000
20	Prestidigitatr	11,000
21	Evoker	17,000
22	Conjurer	30,000
23	Theurgist	59,000
24	Thaumaturgist	75,000
25	Magician	107,000
26	Phantasmist	139,000
27	Enchanter	203,000
28	Warlock	267,000
29	Sorcerer	395,000
30	Necromancer	683,000
31	Illusionist	811,000
32	Wizard-Lv 15	1,067,000
33	Master-Wizard	1,230,000
34	Examine Enemy	6,553,500
35	※①	1,184,600
36	Healing	0
37	※①	1,179,300
38	Ignite Lamp	0
39	※①	1,221,500
40	Warp-Up	0
41	※①	1,128,700
42	Warp-Down	0
43	※①	1,128,700
44	Dig ground	0
45	※①	1,144,300
46	Negate time	0
47	※②	1,126,300
48	Can Fly	0
49	※②	1,126,300
50	Pass Wall	0
51	※②	1,126,300
52	Fade you	0
53	※②	1,126,300
54	Make Wall	0
55	※①	1,156,000
56	Unlock door	0
57	※①	1,223,600
58	Transform	0
59	※②	1,126,300
60	Melted Wall	0
61	※①	1,230,600
62	Put ladder	0
63	※①	1,238,200
64	Novice Fighter	0



◀これが本来ならば限界のレベル16。レベル17にあげるためのNext Expは6,553,500だ



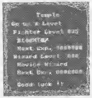
◀ジャーン! これが前人未踏のレベル17だっ!! なんとファイター・レベルなのに，ウィザード系の名前になってしまうのであった。



◀ウィザード系の最高ネーム，Master-Wizardに到達すると，おつぎのNext Expは再び6,553,500



◀レベル34以降は，続々とおかしな名前が登場する。おそらくディスクの変な部分を読みだしちゃってるんだろうね



◀これが暴走ネームのその①。表の中の※①というのがこれのことだ。Next Expが0というのがオカシイ



◀レベル47では，画面全体がグチャグチャになってしまう。表の中の※②というのは，これのこと



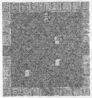
◀レベル64で，レベル0のNovice Fighterにもどった。64という数字が，なんともプログラム内で処理していることを感じさせる

Silver-RoseをAcidの代わりに使う!!

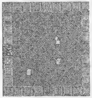
タワー内の迷宮でSilver-Roseを使って壁を人面石に変え，いったんその部屋をでてからもう1度もどってくると，人面石のあった部分の壁が通路になっているのだ! ただし，このテクが使えるのは，上と左側の壁のみ。

Acidの使えないレベル11では，とくに有効なテクだよね。

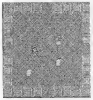
なお，木屋さんに聞いた話によると，このテクは偶然にできちゃったものだそうで，おもしろいからプログラム中に残しておいたんだそうだ。こうした配慮はうれしいっ!!



◀上の壁に向かってSilver-Roseを使う



◀いったんとなりの部屋にでて

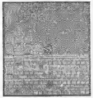


◀再びもどってくると，ホラ，このとおり!

《第2表》文字モンスター一覧表

名前	ヒットポイント	所有アイテム	使用魔法
PC-8801mkIISR	25,500	2,550 Food	
PC-9801VM2	25,500	Ruby	
X1/C/F/Turbo	25,500	30 Food	
FM-7/77/AV	10,000	2,550 Gold	
PC-8801/mkII	200,000	Ruby	
PC-9801U2/UV	2,000	2,550 Gold	
PC-9801F/VF	200,000	30 Food	
IBM	300	Dagger	
Basic Master	500	20 Gold	
X1 C	500	20 Gold	
PC-8001	300	30 Gold	
Computer	250,000	Fire Crystal	Death
PC-6001	300	30 Gold	
FM-8	2,000	20 Gold	
PC-6001mkIISR	500	30 Gold	
XANADU	350,000	2,000 Gold	
F Computer	300,000	2,000 Gold	
Aspirant	100	2,000 Food	
WARRIOR	100,000	2,000 Food	
MSX	5,000	Red Potion	
SONY	100	Lamp	Deluge
SHARP	300	Short Sword	
NEC	300	Key	Deluge
Apple IIc	5,000	30 Food	
Apple IIe	5,000	Red Potion	
FUJITU	300	Pendant	Deluge
HITACHI	300	Lamp	
National	700	Spear	
Yamane Tomoo	200	Vorpal Weapon	(透明モンスター)

注）これはPC—88SR版のデータで，X1版にはAspirant，WARRIORの代わりにFalcom……，Kouich.Hというモンスターが存在している。



②まずレベル1の写真の場所へ行き，Hourglassを使ったらすぐに[CTRL]+[Q]でセーブする。



③つぎに前作のAディスクを使ってゲームを立ちあげると，写真の位置にキャラクターが現れる。

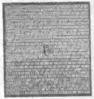


④ここで文字モンスターを全滅させ，左はじのななめ下にMattockで穴を掘る。

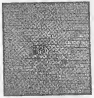
すべての文字モンスターと簡単に戦う

全部で何種類いるのか，いまだに完全にはわかっていない文字モンスター(260ページ参照)。しかし，**京都市伏見区の川上幹太＆川口聡クン**から送られてきたこのテクを使えば，簡単にほぼすべて（と思われる）の文字モンスターと戦うことができるのだ。その方法は，以下のとおり。

①十分に鍛えた剣(Vorpal-Weaponが良い)と，Hourglass，Mattockを用意する



⑤そしたら，右はじに行って，Hourglassの効果が切れるのを待つ

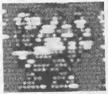


⑥すると，続々と文字モンスターがやってくるのだ！ 左右を行ったりきたりしていれば，なおさら文字モンスターが出現しやすくなる。

Xaren(ザレン)はどこに？

レベル10にいるモンスターに，Xaren（ザレン）というヤツがいるのは，245ページのとおり。ところがところが，**千葉市の佐原正人クン**他から，レベル10のどこを捜してもXarenが見つからないという質問のハガキが届いた。正直なところ，ボクの別冊の写真はファルコムさんのモンスター表示ディスクから撮影させてもらったもので，たしかにボクがゲームをプレイしたときに作成したデータ表を見ても，レベル10にXarenという名前はない。

まさか隠れキャラなのでは？と思い，すぐに木屋さんに電話してみた。それによると，単なる設定ミスでゲームに登場しなくなってしまったんだそうだ。なるほど，それでレベル10には，Vampireが4部隊もでてくるわけか……。

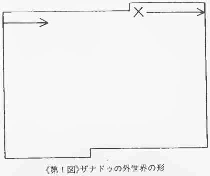


◀まぼろしのモンスターとなってしまったXaren。動いているところが見たかった!!

シナリオII・住所の法則!!

シナリオIIのマニュアルについているショップ・ガイドの住所の法則が，**奈良県生駒郡の生田友和クン**の封書によってほぼ明らかになった。

ショップ・ガイドの住所というのは，



《第1図》ザナドゥの外世界の形

□ □-□-□in □
A B C

という形で表されているのだが，A，B，Cというのは，それぞれつぎのようなことを意味している。

- A……Atlantic Tunnelならレベル1の1段目，Arcadian Tunnelならレベル1の2段目というようにレベルの中の地域名を表す。
- B……この本にでているとおり，ザナドゥの外世界というのは，**第1図**のような形になっている。その×印の位置を0として，矢印のように16進数で数えていったときの3ケタの16進数がBとして示されている。
- C……レベル1ならMapleford，レベル2はFilaneというように，そのレベル名を表している。

機種間のデータの互換性について

なんと88版のシナリオIIとX1版のシナリオIIの間でデータに互換性があることが判明した。X1版のCディスクを88で使用すると，ちゃんとゲームが起動してセーブしてあった場所からはじまるというのだ。ただし，自分が完全な透明で，アイテムのグラフィックも変になるとのこと。だから戦闘モードでNeedleなどの魔法を使って自分の位置を確認しなくちゃいけないってのはツライぜ！ これをレポートしてくれたのは，**山梨県東山梨郡の野沢 隆クン**だ。

デカキャラを変える!!

シナリオIIでは，レベル1のタワー内でW

hite Dragon などの強大なヒット・ポイントを持ったデカキャラが現れることは，もうみなさんご存知のとおり。**千葉県習志野市の川上　徹クン**からは，少々邪道だけどキャラクター・レベル2程度でそのWhite Dragon を倒す方法のレポートが届いた（注：X1版のみで確認）。

その方法とは，White Dragon の部屋に入る前にDディスクを前作のAディスクに入れ替えておくというもの。すると，White DragonはなつかしのBig KRAKENに変わってしまうのだ！　ヒット・ポイント20,000程度だから，楽勝で倒せる。ただし，Big KRAKENを倒す前に，ポーズをかけてAディスクとDディスクを再び入れ替えておかないと悲惨なことに……。

なお，このワザは他のシナリオⅡのデカキャラにも使えるようだが，ヘタをすると逆に強くなってしまうこともあるそうだ（例：Marivoux→KRAKEN Giant, Great Kraken→KARTTIKEYA)。また，デカキャラによっては，このワザが使えないヤツも当然いるらしい（デカキャラの種類が5→12と大幅に増えたからね)。

レベル11完全マップ!!

「レベル11のマップを作ってくれる勇者が現れること待ってるゾ！」と書いたら，さっそくたくさんのみなさんからレベル11の力作マップが送られてきた。

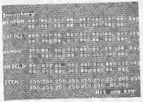
Silver−Rose＋Mattockで地面を掘り進んで位置を調べるという方法以外にも，Silver−Rose＋Mantleでつながりを調べるという方法，さらにはFire Crystalをこまめに使ってレベル10のマップとの相対位置を元にマッピングするという方法もあったようだ。

たくさんのレベル11マップの中でも最高のできばえの**埼玉県岩槻市・清水　毅クン**の作品(右の図)を掲載しよう。他にもキレイなマップを送ってくれた**大分県大分市・安達貴弘クン，長野県大町市・東　厳クン，神奈川県津久井郡・沢塚和重クン，群馬県高崎市・佐藤道夫クン，群馬県新田郡・山口賢二クン，千葉県市原市・木下　章クン，奈良県生駒郡・生田友和クン**他たくさんのみなさん，どうもアリガトウ!!

「DS][-MASTER」を使う方法

最強の隠しネーム「DS　][−MASTER」は，いったんリセットしたあとはスタートと同時にチェックされてしまい，シナリオⅡでは使用不可能のように思われていた。だが，**広島県東広島市の玉村英一クン**らのハガキによって，その隠しネームを使って何度もゲームをリプレイする方法が確認された！

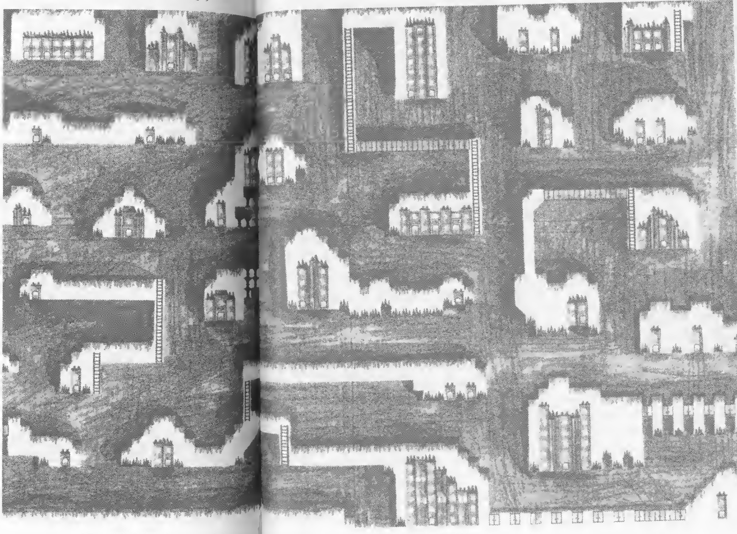
やりかたはいたって簡単。リセットしたらはじめのタイトル音楽を絶対鳴らさないように，スペース・キーをずっと押しっぱなしにしていればいい。つまり，タイトル音楽の入っているプログラムの中に,「DS　][−MASTER」をチェックするルーチンが入ってたってわけなんだ。

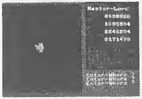


◀メチャクチャ強いキャラ，DS　][−MASTER!!でも，ゲームを解くときは，この名前を使わないようにっ！

㊙ワザPART 3

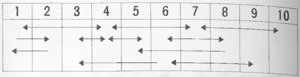
これは**東京都新宿区の金沢淳一クン**からのレポート。レベル11などにある，入るといきなりデカキャラに会うタワーにランプをつけずに入る。すると自動的にデータがセーブされるはずだから，すかさずリセットを押す。そうすると，なんと外世界がまっ暗になってしまっているのだ。カポシッ!!





▲ひえ～，外世界がまっ暗たあ!!「Enter－Where？」という表示があることからも，外世界だってことがわかってもらえるだろう。Lampを使えば元にもどるヨ。

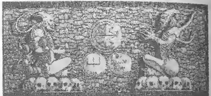
《第３表》レベル間つながり表



デカキャラの下に簡単にまわりこむ方法

できそうで意外とできないのが，デカキャラの下にまわりこむってワザ。これを確実にやるためには，デカキャラの部屋に入ってロードがはじまったら，8キーを押しっぱなしにしておく。そして，マイキャラが２回，上の壁にぶつかったら，キーから手をはなせばいい。すると，デカキャラがマイキャラに引っかかって，宙に浮いたような状態になる。そのまま6キーを押せば，すんなりデカキャラの下に入れるって寸法だ。これは**福岡県久留米市の丸山哲矢クン**のレポート。

ちなみに，下からデカキャラを倒すと，自分までつぶされて死んでしまうっていうのは



▲こんなふうに簡単にデカキャラの下にまわりこめる。だけど，いまいち実用性がないんだよな，これが…

㊧ワザＰＡＲＴ２にあったとおり。

レベル間つながり表

各レベル間のつながりかたを表にまとめて紹介しよう。表の書きかたは，**大阪府茨木市の大塚健二クン**のレポートを参考にさせてもらった。まだシナリオⅡを解いていないという人は，これを参考にしてがんばってくれ（**第３表**）。

チャレンジ!!パソコン
AVG & RPG Ⅱ

昭和62年10月20日　第１刷発行　定価1,650円
1989年６月20日　第４刷発行（本体1,602円）

著　者　山　下　　章

発行人　平　山　秀　雄

発行所　(株)電波新聞社

〒141 東京都品川区東五反田
1－11－15

電話(03)445－6111

振替 東京５－51961

印刷所　奥　村　印　刷　㈱

製本所　㈱　堅　省　堂

落丁・乱丁はお取り替えいたします。